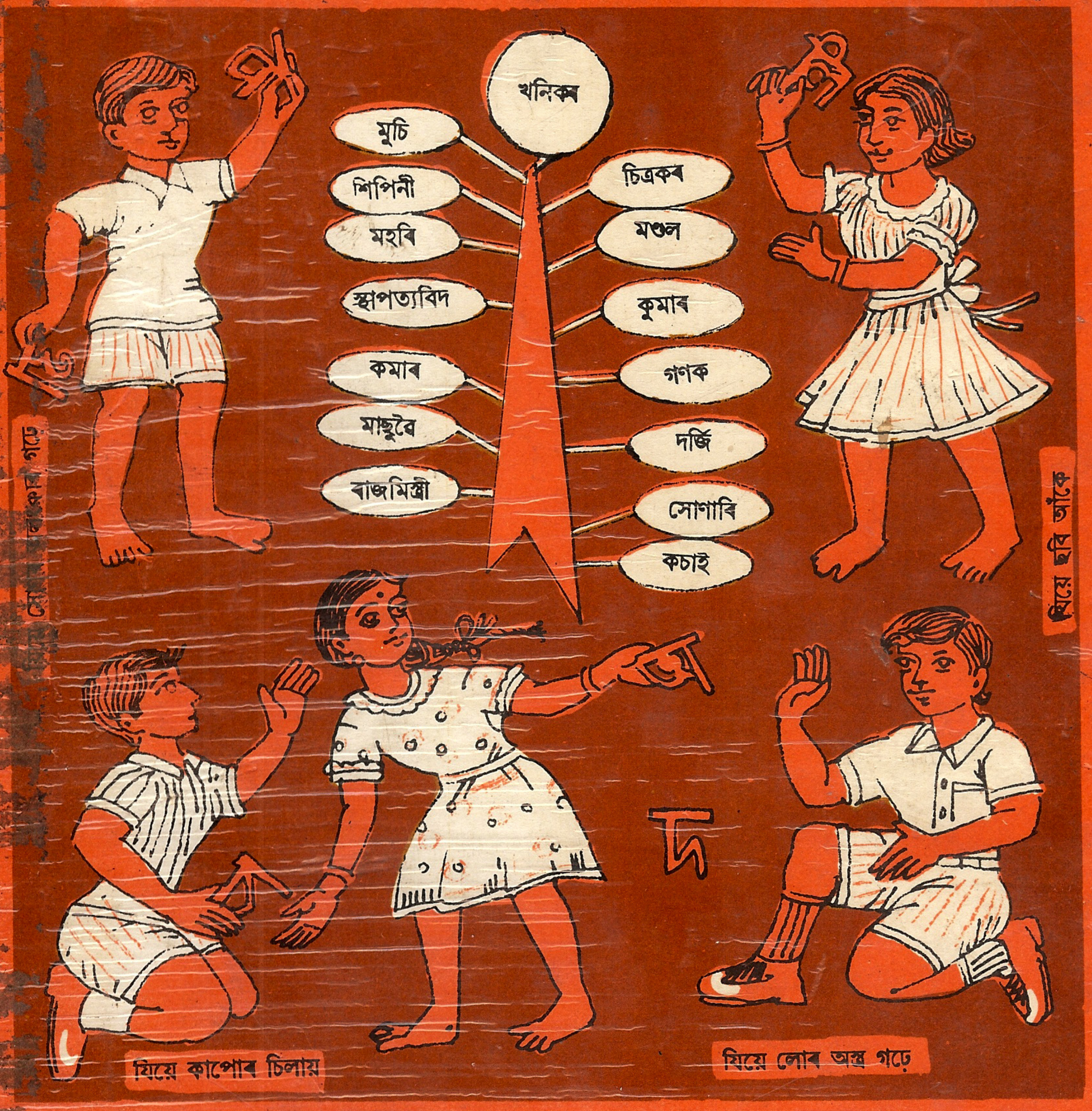
অসমীয়া ভাষাৰ খেল


খনিকৰ
মুচি
শিপিনী
মহৰি
স্থাপত্যবিদ
কমাৰ
মাছুৱৈ
ৰাজমিস্ত্ৰী
চিত্ৰকৰ
মণ্ডল
কুমাৰ
গণক
দৰ্জি
সোণাৰি
কচাই
যিয়ে সোণৰ অলংকাৰ গঢ়ে
যিয়ে ছবি আঁকে
যিয়ে কাপোৰ চিলায়
যিয়ে লোৰ অস্ত্ৰ গঢ়ে

ভাৰতীয় ভাষা সংস্থান
মহীশূৰ

অসমীয়া ভাষাৰ খেল

মুখ্য ৰচয়িতা

সুৰেন্দ্ৰ মোহন ঠাকুৰীয়া
শম্ভু নাথ চক্ৰবৰ্তী
সন্ধ্যা পাঠক
শিখা সিংহ দাস

সহকাৰী ৰচয়িতা

স্বাধীনতা মহন্ত
ৰীতা দেৱী
দেৱেন্দ্ৰ পতি গোস্বামী
দুৰ্গাশংকৰ দেৱ শৰ্মা
হৰেন্দ্ৰ নাথ শৰ্মা

পৰিকল্পনা, পৰ্য্যবেক্ষন আৰু সম্পাদনা

বি. শ্যামলা কুমাৰী
ফণীন্দ্ৰ নাৰায়ণ দত্ত বৰুৱা

ভাৰতীয় ভাষা সংস্থান, মহীশুৰ

Asamiya Bhasar Khel (Language Games in Assamese)
B. Syamala Kumari and P. N. Dutta Baruah (Eds.)

First Published : *December 1995*
Pausa 1917

© *Central Institute of Indian Languages, Mysore, 1995*

Price : Rs. 77.00, $. 6.00, £. 5.00

ISBN-81-7342-032-7

Published by the Director
Central Institute of Indian Languages, Mysore- 570006

Printed by the Manager
CIIL Printing Press, Mysore-570 006

Cover design : Lalat Mohan Patnaik

Illustrations : Paramananda Barik

FOREWORD

The Central Institute of Indian Languages is concerned with the development of Indian Languages. The development of Indian languages can take place by their use in new domains, which requires development of materials and methods and manpower for work in the areas of codification, standardisation and modernisation. The work of the Institute encompasses basic research, materials production and inservice training. The Institute is also entrusted with the responsibility of assisting and improving the teaching of Indian languages at various levels by developing new methods, models and materials and by making use of modern technology. The six Regional Language Centres of the Institute are engaged in regular language teaching programmes. The Institute is also a clearing house of information relating to Indian languages.

A major activity of the Institute is to produce language teaching materials at different levels for different purposes and through different media. The major concertration is on production of second language teaching materials for school children and adults in India, special purpose language learning materials for different professionals and supplementary materials by way of language teaching aids. It also produces handbooks on language teaching methodology for the use of language teachers in different situations like teaching to mother tongue children, teaching to minority children and teaching as second language. The Institute also prepares materials in first language learning, which are primarily model setting and gap filling like supplementary materials.

The present volume is a supplementary material in Assamese aimed at post primary students learning the language as first language. It contains language games by which specific language skills are developed. The basic principles followed by the Institute in improving language teaching are that it should be skill based, goal oriented and entertaining. The language games meet these criteria and thus make language learning more fun. Besides teaching the contents of the text books, the teachers should use such teaching aids for the students to achieve the use of language effectively and effortlessly.

The materials could be effective only when the teachers accept them and appreciate them as aids for achieving the curricular objectives. The State Council for Educational Research & Training, Government of Assam has agreed to use this book in the training Centres/DIETS on experimental basis which will go a long way to have the teacher involvement and make a break-through in making language learning more interesting. I will be grateful to the teachers who send us back their experience and comments in the use of this material in the actual classroom.

E. ANNAMALAI
Director

পাতনি

খেল শিশু মাত্ৰৰে বৰ প্ৰিয় । খেলৰ প্ৰতি আসক্তি শিশুৰ স্বভাবজ । চালুকীয়া হোৱাৰে পৰা শিশুৱে সিহঁতৰ জুনুকা, পুতলা, ব'ল এনেকি গাখীৰ খোৱা বটলটো লৈয়ে নিজে নিজে উমলে । আঁঠু কাঢ়িব বা খোজ কাঢ়িব পৰা হলে শিশুৰ খেল ধেমালিৰ প্ৰকৃতি বদলে আৰু পৰিসৰ বাঢ়ে । ধূলি, বালি , পানীকে আৰম্ভ কৰি পাকঘৰৰ সাজ-বাচন বা ঘৰৰ অনান্য আচবাব পত্ৰও সিহঁতৰ খেলৰ সামগ্ৰীত পৰিণত হয় । ক্ৰমে ক্ৰমে সিহঁতে লুকা-ভাকু, বাঘব'ল, লুডু, ক্ৰিকেট, ফুটব'ল আদি খেলিবলৈ আৰম্ভ কৰে । ল'ৰা-ছোৱালীক খেল ধেমালি কৰিবলৈ কোনোৱে অনুপ্ৰাণিত কৰিব নালাগে; বৰং সিহঁতক খেল ধেমালি কৰাৰ পৰা বিৰত ৰখাহে কঠিন বা দুৰূহ ।

শিশুৰ শাৰীৰিক আৰু মানসিক উৎকৰ্ষ সাধনৰ বাবে খেল-ধেমালি যে অতিশয় প্ৰয়োজনীয় সেই কথা আজি পৃথিৱীৰ সকলো শিক্ষাবিদ আৰু মনস্তত্ববিদে একমুখে স্বীকাৰ কৰিছে । সেয়ে আমাৰ দেশতো বিদ্যালয়ৰ সময় সুচীৰ ভিতৰতে খেল-ধেমালিৰ কাৰণে ল'ৰা ছোৱালীয়ে অধিক উৎকণ্ঠা সহকাৰে অপেক্ষা কৰে ।

সেয়ে, ভাষাকো যাতে খেলৰ আহিলা হিচাপে ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰি তাকে লৈ বৌদ্ধিক জগতত চিন্তা চৰ্চা হবলৈ ধৰিছে । এইটো সততে লক্ষ্য কৰা যায় যে ল'ৰা-ছোৱালীয়ে একেঘেয়েমী শ্ৰেণীকোঠাৰ প্ৰশ্নোত্তৰ বা অনুশীলনতকৈ হাতে কামে কৰা কাম ভাল পায় । বুদ্ধি খতুৱাই সহাঁৰি দিবলগীয়া বিষয়ত ৰাপ দেখুৱায় অথবা সাথৰৰ অৰ্থ ভাঙি বা ছবিৰে সুচোৱা অৰ্থ বিচাৰি আনন্দ পায় । আজিকালি কিশোৰ কিশোৰীৰ শিতানত জনপ্ৰিয় খবৰৰ কাগজ বা আলোচনী সমুহে কিশোৰ কিশোৰৰ উপযোগী নানা ধৰণৰ ভাষাৰ খেল , ছবিৰ খেল , শব্দকল্প আদিৰ সংযোজনা কৰিবলৈ আৰম্ভ কৰিছে । সেইবোৰে এতিয়াও আমাৰ বিদ্যালয়ৰ পাঠ্য পুথিত ঠাই লব পৰা নাই । এই পৰিপ্ৰেক্ষিতত ভাৰতীয় ভাষা সংস্থানে আধুনিক ভাৰতীয় ভাষা সমুহত '*ভাষাৰ খেল*'বুলি এলানি পুথি উলিয়াবলৈ এক বলিষ্ঠ পদক্ষেপ গ্ৰহণ কৰিছে । এই খেল সমুহত ধ্বনি ,উচ্চাৰণ, বৰ্ণ, শব্দ, অৰ্থ, বাক্যাংশ, বাক্য, প্ৰবচন , কাৰ্টুন আদিক লৈ যুগুত কৰা নানা ধৰণৰ মনোৰঞ্জক খেল সন্নিবিষ্ট কৰা হৈছে । ইতিমধ্যে মাৰাঠী ভাষাতো এনে ধৰণৰ ভাষাৰ খেলৰ পুথি এখন প্ৰকাশ কৰি উলিওৱা হৈছে ।'*অসমীয়া ভাষাৰ খেল*'এই শাৰীৰ দ্বিতীয় পুথি । এই খেলসমুহৰ ভিতৰত অসমৰ গাৱেঁ ভুঞে জনপ্ৰিয় প্ৰায় সকলো ধৰণৰ খেলকে সামৰাৰ উপৰিও আৰ্ন্তজাতীয় খেল সমুহো সামৰিবৰ যত্ন কৰা হৈছে । অৱশ্যে ভাষা সম্পৰ্কীয় বিষয়ক খেলৰ মাধ্যমত উপস্থাপন কৰিবৰ কাৰণে দুই এঠাইত খেলৰ পদ্ধতি আৰু উপাদানৰ কিছু সলনা-সলনি কৰিব লগা হৈছে ।

‘*অসমীয়া ভাষাৰ খেল*’ত সৰ্ব্বমুঠ ২১০ টা খেল সন্নিবিষ্ট কৰা হৈছে । এই খেলসমূহ ৯ বছৰৰ পৰা ১৩ বছৰৰ বয়সৰ অথাৎ ৪ৰ্থ মানৰ পৰা ৭ম মানৰ লৰা-ছোৱালীৰ উপযোগী হোৱাকৈ যুগুত কৰা হৈছে । ভাষাৰ খেলসমূহ শ্ৰেণীত দিয়া সাধাৰণ অনুশীলনীতকৈ বেলেগ । ইয়াত খেলৰ আমোদ আৰু উত্তেজনা আছে আৰু প্ৰতিযোগিতামূলক মনোভাব সৃষ্টি কৰাৰ প্ৰয়াস আছে । তাৰ লগতে আছে সময়ৰ ওপৰত কঠোৰ নিয়ন্ত্ৰণ। খেলসমূহ নিৰ্দিষ্ট সময়ৰ ভিতৰত কৰিব পাৰিলে খেলুৱৈয়ে বোনাচ পাব ।

‘*অসমীয়া ভাষাৰ খেল*’ৰ খেলসমূহে ল’ৰা-ছোৱালীক খেলৰ ছলেৰে ভাষাৰ নানা কথা শিকাত আৰু পূৰ্বতে কিছু জনা কথাৰ জ্ঞান দৃঢ় কৰাত বলিষ্ঠ অৰিহনা যোগাব । উদ্যমী শিক্ষকে এই পুথিৰ খেলসমূহ খেলিবলৈ ল’ৰা -ছোৱালীক উৎসাহিত কৰিব আৰু নিজৰ বৰীয়াকৈ নতুন নতুন খেল যুগুত কৰি উলিয়াব পাৰিব । উদ্যোগী অভিভাৱকেও এই পুথি কিনি দি ঘৰতে নিজৰ আৰু ওচৰ চুবুৰীয়াৰ ল’ৰা-ছোৱালীক এইবোৰ খেল খেলিবলৈ অনুপ্ৰাণিত কৰিব পাৰিব ।

এই পুথিত থকা খেল সমূহে ল’ৰা-ছোৱালীৰ ভাষা- জ্ঞান বঢ়োৱাৰ লগে লগে সিহঁতৰ বৌদ্ধিক উৎকৰ্ষও সাধন কৰিব । তাৰ উপৰিও সিহঁতৰ চিন্তাৰ শৃংখলা, ধৈৰ্য্য,বহিৰ্জাগতিক জ্ঞান , মনযোগ কেন্দ্ৰীভুতকৰণ ক্ষমতা আৰু তৎপৰতা বঢ়াই তুলিব । আজিকালি নবোদয় বিদ্যালয়কে আদি কৰি নানা ধৰণৰ প্ৰৱেশিকা পৰীক্ষাত আৰু হাইস্কুল শেষ কৰি দিব লগা চাকৰিৰ নিৰ্বাচন সম্পৰ্কীয় নানা তৰহৰ পৰীক্ষাত বস্তুনিষ্ট প্ৰশ্ন পত্ৰৰ প্ৰচলন কৰা হৈছে। প্ৰশ্ন কাকতত দিয়া নম্বৰ বা সংখ্যাৰ লগত সংগতি ৰাখি উত্তৰ কাকতত সংকেতেৰে উত্তৰ দিব লাগে। দ্বিতীয়তে বহুতো পৰীক্ষাত ঋণাত্মক মূল্যায়ন (minus marking)পদ্ধতিৰো প্ৰচলন কৰা হৈছে । অভ্যাসৰ অভাৱত আমাৰ বহুতো ল’ৰা-ছোৱালীয়ে এইবোৰ কৰিব নোৱাৰে । সেয়ে এই পুথিত এনে ধৰণৰ বহুত খেল সন্নিবিষ্ট কৰা হৈছে যিবোৰৰ উত্তৰ অন্য ঠাইত সংক্ষেপে (ক),(খ),(গ),(ঘ) আদি আখৰ বা (১),(২),(৩),(৪) আদি অংকৰে দিব লাগে অথবা ভুল উত্তৰ কৰিলে পোৱা নম্বৰৰ পৰা কিছু কটা যায় । এয়ে ছাত্ৰ-ছাত্ৰীক এক ধৰণৰ প্ৰয়োজনীয় শিক্ষা দিবলৈ সমৰ্থ হব ।

এইটো প্ৰায়েই দেখা যায় যে দহ বছৰীয়া বিদ্যালয়ৰ পাঠ্যক্ৰম শেষ কৰাৰ পিছতো আমাৰ বহুতো ল’ৰা-ছোৱালীয়ে ভাৱৰ সংগতি ৰাখি পৰিচ্ছেদ একোটা ৰচনা কৰিব নেজানে , কোনো এটা পৰিচ্ছেদত কোৱা

কথাৰ সাৰমৰ্ম সংক্ষেপে এটা বাক্যত লিখি উলিয়াব নোৱাৰে , প্ৰতিশব্দ আৰু বিপৰীত শব্দৰ ভেদ ধৰিব নোৱাৰে, দ্ব্যৰ্থক শব্দৰ অৰ্থ উদ্ধাৰ কৰিবলৈ অসমৰ্থ হয়, অথবা যুগ্ম বা যোগিক বাক্যৰ শৃংখলা ভালকৈ ৰক্ষা কৰিব নাজানে । বানানৰ ভুল আৰু শব্দাৱলীৰ প্ৰয়োগৰ ভুলো বহুতে কৰে । ল'ৰা-ছোৱালীৰ এনে ধৰণৰ অসম্পূৰ্ণতা আঁতৰাই ভাষাৰ বুনিয়াদ দৃঢ় কৰাত এই পুথিত সন্নিবিষ্ট খেলসমূহে যথেষ্ট অবিহণাযোগাব বুলি আশা কৰা যায়।

প্ৰায়বোৰ খেলৰ শেষত সঁহাৰি দিবৰ কাৰণে ঠাই ৰখা হৈছে যাতে ছাত্ৰ-ছাত্ৰীয়ে কাগজ নোহোৱাৰ অজুহাতত 'পিছত কৰিম 'বুলি পেলাই থবলৈ অৱকাশ নাপায় । সৰহ ভাগ খেল ল'ৰা-ছোৱালীয়ে কলম, পেন্সিল লৈ এই পুথিৰ ওপৰতে খেলিব পাৰিব , আন কিছুমান খেল চোতালত বা খেল পথাৰত খেলিব পাৰিব । এই পুথিৰ শেষৰ ফালে দিয়া 'সঁহাৰি পত্ৰ' ত প্ৰায় সকলো খেলৰ শুদ্ধ সহাঁৰি দিয়া হৈছে । ছাত্ৰ-ছাত্ৰীয়ে নিজৰ সঁহাৰি তাৰ লগত মিলাই চাব পাৰিব আৰু নিজৰ ভুল নিজে সংশোধন কৰিব পাৰিব । দ্বিতীয় ভাষা হিচাপে অসমীয়া শিকা বিদ্যাৰ্থীৰ কাৰণেও এই পুথি উপাদেয় হ'ব ।

'অসমীয়া ভাষাৰ খেল' এই শাৰীৰ প্ৰথম প্ৰয়াস । যথেষ্ট ততাতৈয়াকৈ কৰিব লগা হোৱাৰ কাৰণে আৰু কৰ্ণাটকত অনা-অসমীয়া কৰ্মচাৰীৰ হতুৱাই এই পুথিৰ ছপা কাম কৰিবলগীয়া হোৱাৰ কাৰণে কিছুমান সৰু সুৰা বিসংগতি আৰু ভুল থাকি গ'ল । সচেতন শিক্ষক, অভিভাৱক আৰু অনুৰাগী ছাত্ৰ-ছাত্ৰীৰ দিহা পৰামৰ্শ পালে সেইবোৰ পিছৰ সংস্কৰণত আঁতৰাবৰ যত্ন কৰা হব । এই পুথিৰ দ্বাৰা পঢ়াশলীয়া ছাত্ৰ ছাত্ৰী আৰু দ্বিতীয় ভাষাৰ শিক্ষাৰ্থী সামান্যৰূপে উপকৃত হলেও খেল যুগুত কৰোঁতা সকলে আৰু সম্পাদকদ্বয়ে নিজৰ শ্ৰম সাৰ্থক হোৱা বুলি বিবেচনা কৰিব ।

মহীশুৰ
৩১ মে, ১৯৯৫

বি. শ্যামলা কুমাৰী,
ফণীন্দ্ৰ নাৰায়ণ দত্ত বৰুৱা
পৰ্যবেক্ষক আৰু সম্পাদক

অসমীয়া ভাষাৰ খেল

সূচীপত্ৰ

আখৰৰ খেল

১। আখৰৰ ভেশছন 1
২। চোৰ-পুলিচ 4
৩। আখৰৰ কমাৰশালি 5
৪। বৰ্ণৰ জ্যোতিষ 6
৫। বৰ্ণৰ তৰামাছ 8
৬। বৰ্ণৰ গল্‌ফ্ খেল 9
৭। বৰ্ণৰ বিয়া 10
৮। বৰ্ণৰ বিলিয়াৰ্ড 11
৯। বৰ্ণৰ সগোত্ৰ-বিচাৰ 12
১০। বৰ্ণৰ যাদুখেল 13
১১। আখৰৰ লক্ষ্যভেদ 14

শব্দৰ খেল

১২। শব্দৰ আল্‌পনা 16
১৩। শব্দ-ফুলৰ তোৰা 17
১৪। শব্দৰ মালা 19
১৫। শব্দৰ সাপ-লুডু 21
১৬। শব্দৰ ভাৱৰীয়া 23
১৭। শব্দৰ সাপ-বলুন 24
১৮। শব্দৰ মেৰ-ঘৰ 25
১৯। চোৰ-পুলিচ খেল 26

২০। মাৰ্বল খেল 27
২১। শব্দৰ মেজি 28
২২। জীপগাড়ীৰ সমদল 30
২৩। বৰ্ণৰ জাগলাৰি 31
২৪। শব্দ-কুণ্ডলী অংকন 32
২৫। শব্দ-কুণ্ডলি ভেদ 33
২৬। শব্দৰ জ্যামিতিক ক্ষেত্ৰ 35
২৭। শব্দৰ প্ৰতিধ্বনি 36
২৮। শব্দৰ ৰচিটনা খেল 40
২৯। ছবি আৰু শব্দ 41
৩০। নামৰ স্তম্ভ 42
৩১। সৰ্বনামৰ লন টেনিচ 43
৩২। সংখ্যাৰ ভাওনা 44
৩৩। জ্যামিতিক চিত্ৰৰ শব্দ 45
৩৪। শব্দৰ তৰা খেল 47
৩৫। সংখ্যাৰ লুকা ভাকু 48
৩৬। যাদুৰ বাকচ 49
৩৭। শব্দৰ ভৰাঁল ঘৰ 50
৩৮। শব্দ-মানৱ 51
৩৯। শব্দ-স্পোকৰ চকা 52
৪০। শব্দৰ বংশলতা 53
৪১। শব্দৰ চেৰেকী 54
৪২। শব্দৰ স্কোৱাচ খেল 55
৪৩। শব্দৰ লুকা ভাকু 56
৪৪। শব্দৰ যমজ-চকৰি 58

৪৫। লো-চুম্বক খেল 59
৪৬। শব্দাংশৰ স্পোক 63
৪৭। সগোত্ৰীয় শব্দৰ কলোনি 64
৪৮। শব্দৰ পিৰামিড 65
৪৯। শব্দৰ ৰিলে ৰেচ 67
৫০। বাটলু গুটিৰে শব্দ চিকাৰ 68
৫১। কল্পতৰুৰ বৃত্তিফল 69
৫২। শব্দৰ লাটুম খেল 70
৫৩। শব্দৰ খটখটি 71
৫৪। শব্দৰ জুনুকা 73
৫৫। চিত্ৰ দৰ্পণ 74
৫৬। শব্দৰ ত্ৰিভুজ (ক) 75
শব্দৰ ত্ৰিভুজ (খ) 77
৫৭। শব্দৰ জাপনি 78
৫৮। শব্দৰ পেং 79
৫৯। শব্দৰ বৃত্তাকাৰ শৃঙ্খল 81
৬০। শব্দৰ সখি পত্ৰা 82
৬১। শব্দৰ ফুলজাৰি 83
৬২। শব্দৰ দ্বীপান্বিতা 84
৬৩। ফেশ্বন শ্ব’ 85
৬৪। শব্দৰ গাঁত আৰু গুটিখেল (ক) 87
শব্দৰ গাঁত আৰু গুটি খেল (খ) 88
৬৫। শব্দৰ চোঁ ঘৰ 90
৬৬। নামৰ মেজিক 91
৬৭। ষড়ভুজৰ নামকৰণ 92

৬৮। শব্দৰ তীৰখেল 93
৬৯। শব্দৰ বাঘ ব'ল খেল 94
৭০। শব্দৰ কম্পাচ 95
৭১। শব্দৰ নক্সা 96
৭২। শব্দৰ জাল 97
৭৩। শব্দৰ থাপনা 98
৭৪। শব্দৰ দৈত্যচক্ৰ 100
৭৫। শব্দৰ ৰাশিচক্ৰ 101
৭৬। সংখ্যাৰ মায়াজাল 103
৭৭। শব্দৰ শিকলি 104
৭৮। শব্দৰ ভেশছন 106
৭৯। শব্দৰ কাড়খেল 107
৮০। শব্দৰ দৌৰ 109
৮১। শব্দৰ কল্প 110

অৰ্থৰ খেল

৮২। শব্দ আৰু অৰ্থৰ কাবাডি 112
৮৩। শব্দৰ অৰ্থগত পৰিয়াল 113
৮৪। অৰ্থৰ লক্ষ্যভেদ 115
৮৫। অৰ্থৰ লুকাভাকু 116
৮৬। প্ৰতিশব্দৰ খেল 118
৮৭। অৰ্থৰ টাং গুটি খেল 119
৮৮। অৰ্থৰ দবা খেল 120
৮৯। অৰ্থৰ পিং পং খেল 122
৯০। প্ৰতিশব্দৰ চিকাৰ 123
৯১। অৰ্থৰ ইন্দ্ৰজাল 124

৯২। শব্দ আৰু অৰ্থৰ মোগল পাঠান 125
৯৩। অৰ্থ-ক্ষেত্ৰ বিচাৰ 126
৯৪। নামৰ বেদখল 127
৯৫। অৰ্থৰ নেজাল তৰা 129
৯৬। সমাৰ্থক শব্দৰ ফুটবল 130
৯৭। অৰ্থৰ বিলিয়াৰ্ড খেল 132
৯৮। অৰ্থৰ বৃত্ত 133
৯৯। সমাৰ্থক শব্দৰ দৌৰ 136
১০০। সমাৰ্থক শব্দৰ জাপ 138
১০১। বিপৰীত অৰ্থৰ মালযুঁজ 139
১০২। সমাৰ্থক যুগ্ম শব্দৰ ৰিলে ৰেচ 141
১০৩। অৰ্থৰ বলয় 142
১০৪। আঙুঠি লুকোৱা 144
১০৫। প্ৰতিশব্দৰ ক্ৰচ 145
১০৬। অৰ্থৰ কাৰ্ড খেল 146
১০৭। অৰ্থৰ লুডু খেল 147
১০৮। অৰ্থৰ ভেলেকি 149

ব্যাকৰণৰ খেল

১০৯। শব্দৰ সখিপতা 152
১১০। শব্দৰ কাবাডী খেল 153
১১১। 'ম' 'না'ৰ আসন দেখুওৱা খেল 155
১১২। কইনা চোৱা খেল 156
১১৩। বানানৰ জাৰ্চী 157
১১৪। যুগ্ম-শব্দৰ দৌৰ প্ৰতিযোগিতা 158
১১৫। যুগ্ম শব্দৰ লুকাভাকু 159

১১৬। শব্দৰ ভঙা-জোৰা খেল 161
১১৭। শব্দৰ পৰিবাৰ চিনাক্ত কৰণ 163
১১৮। ভোজনৰ ‘মেনু’ 164
১১৯। শব্দ আৰু উপসৰ্গৰ ৰাসায়নিক মিশ্ৰণ 166
১২০। কইনা সজোৱা খেল 167
১২১। ধাতুৰ পিঠিত উঠা 169
১২২। প্ৰত্যয়ৰ ক্ৰিকেট খেল 170
১২৩। গুণৰ মালা 172
১২৪। ক্ৰিয়াৰ খেল 174
১২৫। সমন্ধ বুজোৱা পদৰ নেওঠনী 175
১২৬। সংখ্যা বাচক পদৰ মাৰ্বল খেল 177
১২৭। উপসৰ্গ যুক্ত পদৰ বেল 179
১২৮। বাক্যাংশৰ [illegible] বষল 180
১২৯। পদৰ ৰাহি-যোৰা চোৱা খেল 182
১৩০। শব্দৰ দৰা-কইনা খেল 183
১৩১। সমাসৰ হেতা-ওপৰা 185
১৩২। শব্দৰ বাটলু গুটি 186
১৩৩। ছবিৰ বাহাৰ 188

খন্ডবাক্যৰ খেল

১৩৪। খন্ডবাক্যৰ ঘড়ী 191
১৩৫। বেজীত সুতা ভৰোৱা খেল 194
১৩৬। খন্ডবাক্যৰ ঢোপখেল 197
১৩৭। যোৰপতা খেল 198
১৩৮। জতুৱা ঠাঁচৰ ভলীবল 199
১৩৯। জতুৱা ঠাঁচৰ ওৰণি গুচোৱা 200

১৪০। চক্ৰব্যূহ ভেদ 202
১৪১। জতুৱা খণ্ডবাক্যৰ ফুলজাৰি 204
১৪২। ছবিৰ ভাওঁনা 205
১৪৩। খণ্ডবাক্যৰ সংগীত চকী 207
১৪৪। প্ৰত্যয়ৰ সখিপতা খেল 209
১৪৫। পঞ্চক্ৰিয়া তৰা 210
১৪৬। প্ৰত্যয়ৰ কড়ি খেল 211

বাক্যৰ খেল

১৪৭। বাক্যৰ সফুঁৰা 213
১৪৮। অব্যয়ৰ কমাৰশালি 214
১৪৯। অব্যয়ৰ ফেভিকল 215
১৫০। অব্যয়ৰ সখিপতা 217
১৫১। বাক্যৰ কইনা সজোৱা খেল 218
১৫২। বাক্যৰ ঝুমুৰ নাচ 220
১৫৩। সমাৰ্থক বাক্যৰ তুলাচনী 221
১৫৪। বাক্যৰ প’লভল্ট 222
১৫৫। বাক্যৰ চক্ৰব্যূহ ভেদ 224
১৫৬। বাক্যৰ গুলীয়াগুলি 226
১৫৭। ওলট-পালট খেল 227
১৫৮। অব্যয়ৰ দলং 228
১৫৯। কোঠালি সজোৱা খেল 229
১৬০। বাক্যৰ মোট সলোৱা 230
১৬১। বাক্যৰ মুখা 232
১৬২। ক্ৰিয়াৰ বৰষুণ 233
১৬৩। প্ৰশ্নৰ শৰশয্যা 234

১৬৪। বাক্যৰ ফেশ্বন বিভ্ৰাট 237
১৬৫। বাক্যৰ তুলাচনী খেল 238
১৬৬। বাক্যৰ দীঘল ছাঁ 239
১৬৭। বাক্যৰ চুম্বক সাপ 241
১৬৮। বাক্যৰ ৰিলে ৰেচ 243
১৬৯। বাক্যৰ ৰাজপাট আৰোহণ 245
১৭০। বাক্যৰ ভাৰ উত্তোলন 246
১৭১। বাক্য-বৃক্ষ 248
১৭২। বাক্যৰ ইন্দ্ৰজাল 249
১৭৩। বাক্যৰ কেৰি কাচাৰ 251
১৭৪। বাক্যৰ সাজ 252
১৭৫। বাক্যৰ ট্ৰেপিজিয়ম 253
১৭৬। পৰৱৰ্তী জালেৰে বাক্য ধৰা 254
১৭৭। ছবিৰ জতুৱা ঠাঁচ 256
১৭৮। ক্ৰিয়াৰ টুপী খেল 257

ফকৰা-যোজনা আৰু প্ৰবচনৰ খেল

১৭৯। ফকৰাৰ বাধা-দৌৰ 259
১৮০। ফকৰাৰ অংগ-সজ্জা 260
১৮১। ফকৰাৰ টাংগুটি 261
১৮২। ফকৰা-যোজনাৰ সাপ-লুডু 262
১৮৩। ফকৰা-যোজনাৰ জ্যামিতি 264
১৮৪। প্ৰবচনৰ বৈদ্যুতিক আবৰ্ত্ত 265
১৮৫। প্ৰবচনৰ লাটুম খেল 266
১৮৬। প্ৰবচন আৰু অৰ্থৰ ৰাহি-যোৰা 267
১৮৭। প্ৰবচনৰ গুণমালা 269

১৮৮। প্ৰবচনৰ ভেশছন 270
১৮৯। হাতী মাৰি ভুৰুকাত ভৰোৱা 272
১৯০। প্ৰবচনৰ টোপোলা 273

সাঁথৰৰ খেল

১৯১। সাঁথৰৰ চক্ৰব্যূহ 276
১৯২। চিচেম ফাক 277
১৯৩। সাঁথৰৰ সফুৰা 279
১৯৪। সাঁথৰৰ সিংহাসনাৰোহণ 280
১৯৫। সাঁথৰৰ জ্যোতিষ 282
১৯৬। সাঁথৰৰ ছবি 284
১৯৭। সাঁথৰৰ নামকৰণ 285

কবিতাৰ খেল

১৯৮। উশাহৰ কাৰছাজি 287
১৯৯। জিভাৰ খজুৱতি 288
২০১। কবিতাৰ প্ৰতিধ্বনি 289

অভিধানৰ খেল

২০১। শব্দৰ লানি 291
২০২। শব্দ ময়ুৰীৰ পেখম 292

কাৰ্টুনৰ খেল

২০৩। ওৰণি গুচোৱা 293

বিবিধ খেল

২০৪। ছবিয়ে কি কথা কয় 295
২০৫। ভাগ্য পৰীক্ষা 299

২০৬। অলংকাৰ পৰিধান 301
২০৭। প্ৰশ্নৰ মালা 303
২০৮। জোলোঙাৰ মেকুৰী 304
২০৯। ছবি চাই খেলোঁ আহা 305
২১০। বাক্যৰ তিনিঠেঙীয়া দৌৰ 308

★★★★★

(১)

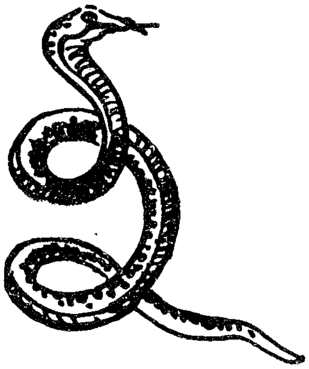
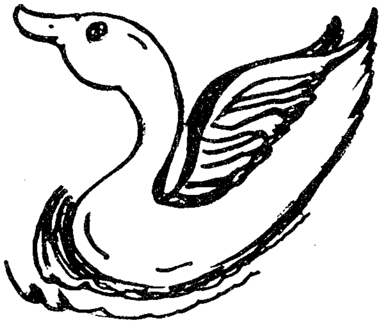
আখৰৰ ভেশছন

উদ্দেশ্য: ছবিৰ সহায়ত অসমীয়া আখৰৰ পৰিচয় সুদৃঢ় কৰণ ।

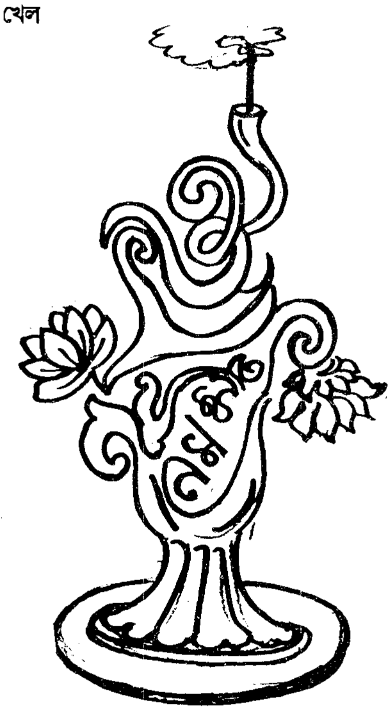
খেলুৱৈ: শ্ৰেণীৰ প্ৰতিজন ছাত্ৰই বেলেগে বেলেগে খেলিবা ।

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ: তলত দিয়া প্ৰতিটো ছবিৰ আঁৰত এটা বা দুটা অসমীয়া আখৰ লুকাই আছে । তোমালোকে ছবিবোৰ চোৱা আৰু সোঁফালে দিয়া বাকচত সেই আখৰবোৰ লিখা ।

খেল	সঁহাৰি
ক) 	☐
খ) 	☐

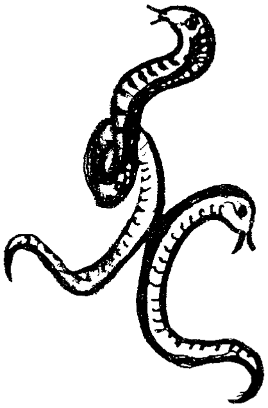
গ)



☐

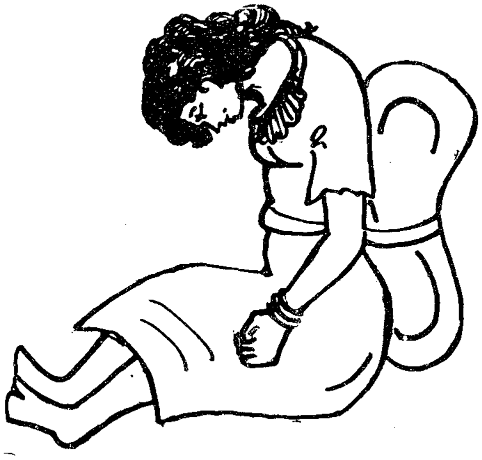
☐

ঘ)



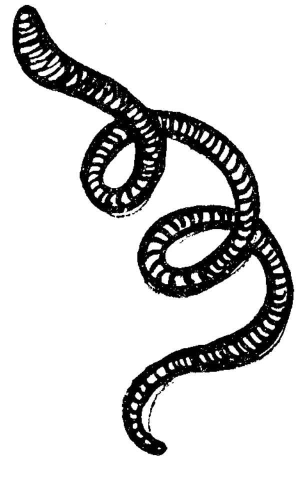
☐

ঙ)



☐

চ)



☐

(২)

চোৰ-পুলিচ

উদ্দেশ্য : ওপৰৰ মাত্ৰা নথকা বৰ্ণৰ চিনাক্তকৰণ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

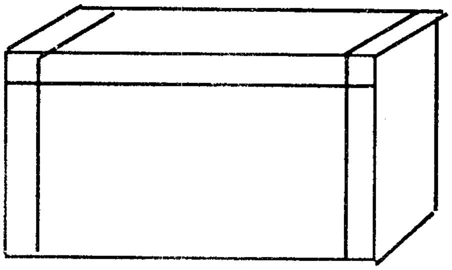
নিৰ্দেশ : তলত অসমীয়া বৰ্ণমালাখন দিয়া আছে । তাৰে কিছুমান বৰ্ণই নিজৰ মূৰৰ ওপৰৰ মাত্ৰাবোৰ দলিয়াই পেলাইছে । তোমালোক প্ৰত্যেকে নিজকে পুলিচ অফিচাৰ বুলি ধৰি লোৱা আৰু এই নিয়ম ভঙ্গকাৰী বৰ্ণবোৰৰ যিমানবোৰক পাৰা গ্ৰেপ্তাৰ কৰি ওচৰতে থকা কাঠগড়া দুটাত থিয় কৰোৱা । দুয়ো বেলেগে বেলেগে কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ । যিয়ে আগতে কৰিবা সিয়ে জিকিবা ।

খেল

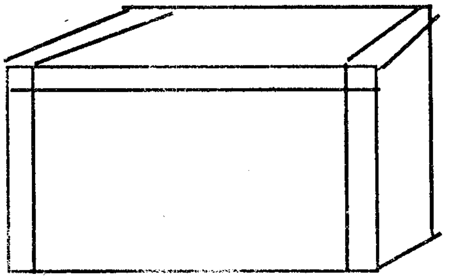
অ আ ই ঈ
উ ঊ ঋ
এ ঐ ও ঔ
ক খ গ ঘ ঙ
চ ছ জ ঝ ঞ
ট ঠ ড ঢ ণ
ত থ দ ধ ন
প ফ ব ভ ম
য ৰ ল ৱ শ
ষ স হ ক্ষ
ড় ঢ় য়
ৎ ং ঃ ঁ

সঁহাৰি

‘ক’



‘খ’



(৩)

আখৰৰ কমাৰশালি

উদ্দেশ্য : প্ৰদত্ত চিনৰ সংযোগ কৰি আখৰ লিখা ।

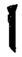
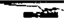
খেলুৱৈ : ২ জনীয়া ৩ টা দল

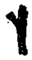
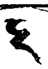
সময় : ৩ মিনিট

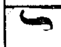
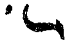
নিৰ্দেশ : তলৰ তালিকাখনত কিছুমান চিন দিয়া আছে । চিনবোৰৰ ওপৰত একাদিক্ৰমে নম্বৰ দিয়া আছে । তাৰে কিছুমান চিন মিলাই কিছুমান অসমীয়া আখৰ গঢ়িব পাৰি । তোমালোকে উপযুক্ত চিনবোৰ বাছি লৈ তাৰ সংখ্যাবোৰ এনেদৰে লিখা যাতে সেই সংখ্যাই বুজোৱা চিনবোৰ মিলি একোটাকৈ আখৰ হয় । প্ৰতিটো শুদ্ধ আখৰৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুল আখৰৰ বাবে -১ । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হ'ল :

উদাহৰণ : ৪, ২, ৩, ১, ১২ মিলি 'ক'

খেল

১	২	৩	৪	৫	৬	৭	৮	৯	১০
									

১১	১২	১৩	১৪	১৫	১৬	১৭	১৮	১৯	২০
									

২১	২২	২৩	২৪	২৫	২৬
					

সঁহাৰি : নিজৰ বহীত লিখা ।

(৪)
বৰ্ণৰ জ্যোতিষ

উদ্দেশ্য : সাঁথৰ ভাঙি বৰ্ণ শিকা ।

খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত তিনিটা সাঁথৰ দিয়া আছে । কোনটো সাঁথৰে কাৰ কথা কৈছে বিচাৰি উলিয়াই উত্তৰটো সোঁফালৰ বাকচত লিখা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু ভুল উত্তৰৰ বাবে -১ নম্বৰ ।

খেল

সাঁথৰ

(১)

কৰ্ণ মানে কাণ যদিও,
    কানত মই নাই ;
অৰণ্যত থাকোঁ মই,
    বনত হলে নাই ।
ঋণত থাকোঁ মই,
    ধনত হলে নাই ;
ঘৰ্ষণত আছোঁ মই,
    ঘঁহনিত নাই ।
মই কোন সেই জন
    কোৱা ভাবি চাই ।

☐

(২)

ভূষণত আছোঁ মই,
বসনত নাই ;
সমষ্টিত আছোঁ মই,
সমাজত নাই ।
বিশেষণত আছোঁ,
সন্ধানত নাই ;
তিৰস্কাৰত আছোঁ,
পুৰস্কাৰত নাই ।
মই কোন সেই জন
কোৱা ভাবি চাই ।

☐

(৩)

চকুত আছোঁ মই,
মূৰত কিন্তু নাই ;
সুন্দৰত আছোঁ মই
ৰূপত হলে নাই ।
সুখ দুখ বহুতত আছোঁ,
সমূহত নাই ;
উৰণ বুৰণত আছোঁ,
ভূগোলত নাই ।
মই নথকাত আছে কোন
কোৱা ভাবি চাই ।

☐

(৫)

বৰ্ণৰ তৰামাছ

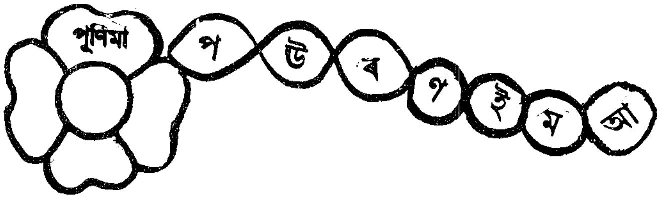
উদ্দেশ্য : এটা শব্দত লুকাই থকা প্ৰতিটো বৰ্ণ এটা এটাকৈ ভাঙি ক্ৰম লগাই সজোৱা।

খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২ টা দল

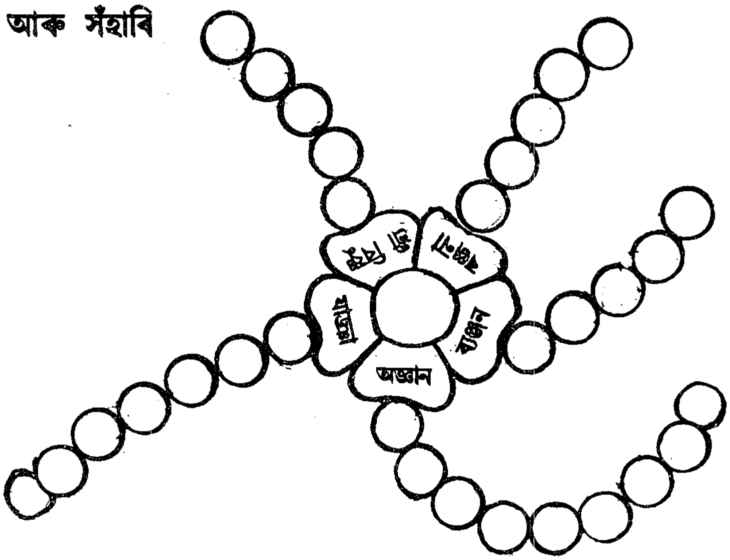
সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : দলৰ প্ৰত্যেকে একোটা শব্দ বাছি লোৱা । প্ৰতিটো শব্দ ভাঙি বৰ্ণবোৰ এটা এটাকৈ তৰামাছৰ ঠেং একোখনত লিখি যোৱা । যি দলে আগেয়ে দুটা শব্দ ভাঙি লিখিব পাৰা সেইদলে পঞ্চমটো শব্দ ভাঙিবৰ সুযোগ পাবা । প্ৰতিটো শব্দৰ শুদ্ধ বিভাজনৰ কাৰণে ২ নম্বৰ আৰু প্ৰতিটো ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ :



খেল আৰু সঁহাৰি



(৬)
বৰ্ণৰ গল্ফ খেল

উদ্দেশ্য : একে বৰ্ণৰ চিনাক্তকৰণ ।

খেলুৱৈ : দুজন

সময় : ১ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ পৰিচ্ছেদ দুটাত একোটা বৰ্ণকে বাৰে বাৰে লিখা হৈছে । দুয়ো বেলেগে বেলেগে পৰিচ্ছেদ দুটা লোৱা আৰু সেই কেইটা বৰ্ণ কিমানবাৰ লিখা হৈছে বাছি উলিওৱা । যিজনে শুদ্ধ উত্তৰ আগেয়ে দিব পাৰিবা তেঁৱেই জয়ী হবা ।

খেল	সঁহাৰি
১ম পৰিচ্ছেদ	
“জগ জন জীৱন অজন জনাৰ্দ্দন	১।
দনুজ দমন দুখহাৰী ।	২।
মহানন্দ কন্দ পৰমানন্দ	৩ ।
নন্দ নন্দন বনচাৰী ।।”	৪।
	৫।
২য় পৰিচ্ছেদ	
“অথিৰ ধন জন জীৱন যৌৱন	১।
অথিৰ এহু সংসাৰ	২।
পুত্ৰ পৰিবাৰ সবহি অসাৰ	৩।
কৰিবো কাহেৰি সাৰ ।”	৪।
	৫।

(৭)

বৰ্ণৰ বিয়া

উদ্দেশ্য : বৰ্ণ সংযোগ কৰি যুক্তাক্ষৰ গঠন ।

খেলুৱৈ : দুজনীয়া ৩ টা দল ।

সময় : ১ মিনিট ।

নিৰ্দেশ : তলত তিনিটা দলৰ বাবে বৰ্ণ কিছুমান ভাঙি যোৱা হৈছে । প্ৰতিটো দলে নিজৰ ভাগৰ বৰ্ণখিনি লৈ বৰ্ণবোৰৰ সংযোগ ঘটুৱাই যুক্তাক্ষৰ গঠন কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ যুক্তাক্ষৰ গঠনৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু প্ৰতিটো ভুলৰ বাবে -১ ।

খেল আৰু সঁহাৰি

‘ক’ দল

১। শ্ + ৰ =
২। ন্ + ধ্ + ৰ =
৩। ঞ্ + জ =
৪। দ্ + ধ =
৫। ষ্ + ট্ + য় =
৬। ক্ + ত =

‘খ’ দল

১। প্ + ৰ =
২। ম্ + প্ + ৰ =
৩। জ্ + ঞ =
৪। ল্ + প =
৫। ন্ + ধ্ + য় =
৬। ন্ + ত্ + উ =

‘গ’ দল

১। ষ্ + ঠ =
২। ন্ + দ্ + ৰ =
৩। ঙ্ + ক্ষ =
৪। স্ + ক =
৫। ষ্ + ট্ + ৰ =
৬। ৰ্ + দ্ + ধ =

(৮)
বৰ্ণৰ বিলিয়াৰ্ড

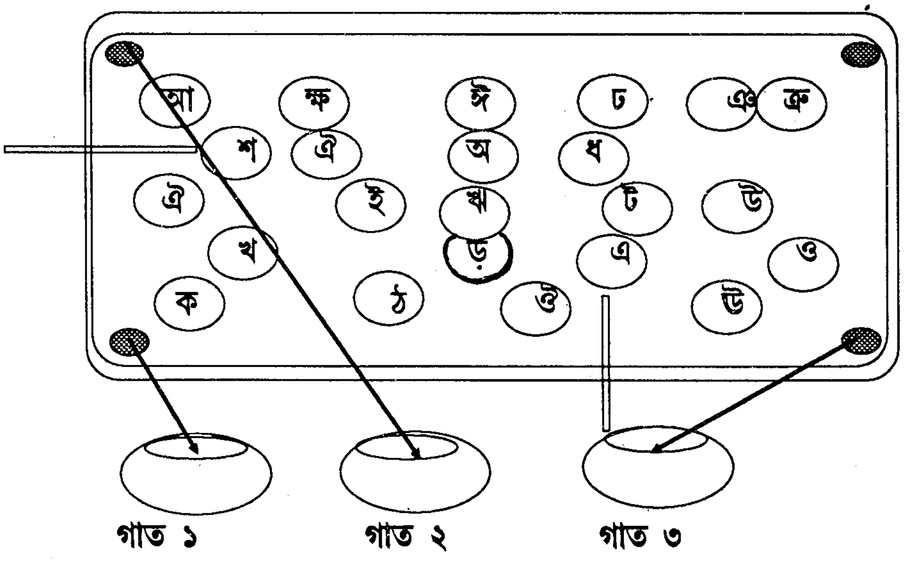
উদ্দেশ্য : আকাৰৰ ভিত্তিত বৰ্ণৰ বৰ্গীকৰণ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : প্ৰতিজনৰ কাৰণে ১ মিনিটকৈ

নিৰ্দেশ : তলৰ বিলিয়াৰ্ড বোৰ্ডত বৰ্ণফলাৰ কিছুমান আখৰ বলৰ ৰূপত আছে । এজনে প্ৰথমে ১ মিনিটৰ ভিতৰত টিকনি থকা বলবোৰ লাখুটিৰে খুন্দিয়াই মোনাত ভৰোৱা । আনজনে একে সময়ৰ ভিতৰত নেজ থকা বৰ্ণবোৰ খুন্দিয়াই গাঁতত ভৰোৱা । যদি কাৰোবাৰ হাতত সময় থাকে, তেতিয়াহলে হাকোটা থকা শব্দবোৰ বাকী সময়ৰ ভিতৰত একেদৰে খুন্দিয়াই গাঁতত পেলাবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ লক্ষ্য ভেদৰ কাৰণে ১ আৰু ভুলৰ বাবে -১ ।

খেল আৰু সঁহাৰি


আ
ক্ষ
ঈ
ঢ
ঞ
ক্র
শ
ঐ
অ
ধ
ঐ
ই
ঋ
ট
উ
খ
ড়
এ
ও
ক
ঠ
ঔ
ঊ
গাত ১
গাত ২
গাত ৩

(৯)

বৰ্ণৰ সগোত্ৰ বিচাৰ

উদ্দেশ্য : আখৰ চিনাকি কৰণ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : ব্লেক বোৰ্ড বা চাৰ্টত অসমীয়া আখৰবোৰ লিখা আছে । দুজনে বেলেগে বেলেগে সদৃশ আখৰবোৰ বাছি লৈ একোটা বাকচত ভৰোৱা । প্ৰতিটো বাকচ শুদ্ধকৈ ভৰোৱাৰ কাৰণে ২ আৰু প্ৰতিটো ভুলৰ বাবে-১ নম্বৰ ।

খেল আৰু সঁহাৰি

অ আ ই ঈ উ ঊ ঋ ঋ
এ ঐ ও ঔ ং ঃ
ক খ গ ঘ ঙ চ ছ জ ঝ
ঞ ট ঠ ড ঢ ণ ত থ দ ধ
ন প ফ ব ভ ম য ৰ ল ৱ
শ ষ স হ ক্ষ ড় ঢ় য় ৎ ঁ

☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

(১০)

বৰ্ণৰ যাদু খেল

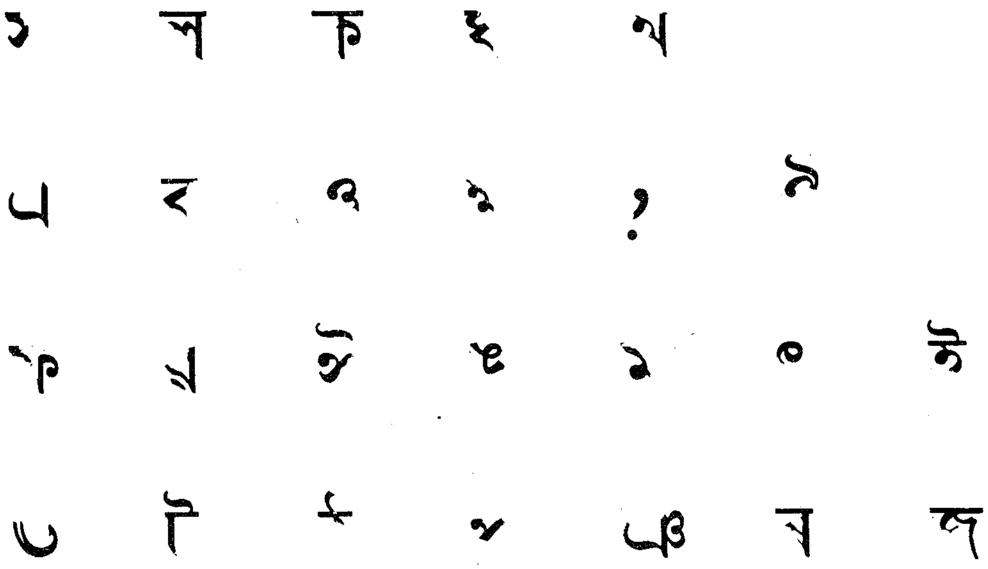
উদ্দেশ্য : বৰ্ণৰ অসম্পূৰ্ণ অংশবোৰ পূৰ্ণ কৰাৰ যোগেদি লিখন আৰু অংকন কৌশলৰ পুষ্টিসাধন ।

খেলুৱৈ : ৫ জন

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : বোৰ্ড বা চাৰ্ট (chart) ত কিছুমান আখৰৰ অংশ তলত দিয়া ধৰণে লিখা আছে । তোমালোকে প্ৰদত্ত সময়ৰ ভিতৰত আখৰবোৰ পূৰ্ণ কৰা । যিয়ে শুদ্ধকৈ আগতে পূৰ্ণ কৰিব সিয়েই প্ৰথম স্থান লাভ কৰিব ।

খেল আৰু সঁহাৰি



(১১)

আখৰৰ লক্ষ্য-ভেদ

উদ্দেশ্য : আখৰৰ চিনাকি সুদৃঢ়কৰণ ।

খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ ক, খ, গ আৰু ঘ প্ৰতিটো টোপোলাত কিছুমান শব্দ আছে । প্ৰতিটো টোপোলাৰ সৰহ ভাগ শব্দত এটা আখৰ বা যুক্তাক্ষৰ পুনৰাবৃত্ত হৈছে । টোপোলাটো খুলি, সেই আখৰটো উলিয়াই বেলেগে থোৱা আৰু প্ৰতিটো আখৰ বা যুক্তাক্ষৰ কিমানবাৰ পুনৰাবৃত্ত হৈছে সেই সংখ্যা লিখা । প্ৰতিটো আখৰৰ শুদ্ধ আৰু সম্পূৰ্ণ চয়নৰ বাবে ২, অসম্পূৰ্ণ চয়নৰ বাবে ১ আৰু প্ৰতিটো ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ ।

খেল

(ক)

অন্ধ

তন্ত্ৰ
সুগন্ধ
কান্দোন
ৰন্ধন
পিন্ধন
মন্ত্ৰ
বিন্ধন

কান্ধ
বন্দন

গোন্ধ
বন্ধ
মন্দ

বন্ধন
ফান্দ
বান্ধ
অন্ধ
ছন্দ

পোন্ধ

(খ)

শেৱালি

কাদুলী
অঞ্জলি
নেৱালি
বোৱনি
দাৱনী
পদূলি
বননি

উদুলি
ছাগলী

বাকলি
মুকলি
উৰ্ৱলি

বিননি
আজলী
ধেমালি
ইননি

সঁহাৰি

ক)

খ)

খেল

(গ)

কল
আহক
বিকল
বিৰল
অবিকল
বহল
ৰবৰ
বক
বলদ
বকলা
কলেজ
কলম

(ঘ)

লক্ষা
বিচক্ষণ
ক্ষণ
শ্ৰাৱণ
অণু ক্ষণ
খৰম
নিৰীক্ষণ
খাৱন
সন্ধিক্ষণ
খজুতি
সুলক্ষণ
গীমখাৰু

সঁহাৰি

গ)

ঘ)

(১২)

শব্দৰ আল্পনা

উদ্দেশ্য : শব্দ ভাণ্ডাৰ বৃদ্ধি ।

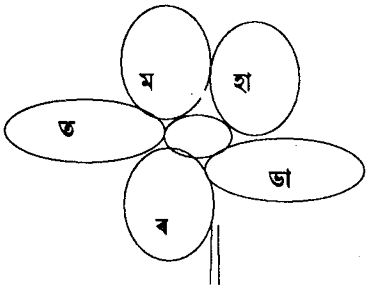
খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২টা দল

সময় : ৬ মিনিট

নির্দেশ : দুটা ফুলৰ প্ৰতিটো পাহিত একোটা আখৰ আছে । এই আখৰকেইটা মিলি একোটা শব্দ হৈছে । ইহঁতক সানমিহলি কৰি কেইবাটাও দুই বা তিনি আখৰৰ শব্দ থকা ফুল আঁকিব পাৰি । সোঁফালে থকা খালি ঠাইত তেনে শব্দ ফুল যিমান পাৰা আঁকা । প্ৰতিটো শুদ্ধ ফুল অঁকাৰ কাৰণে ২ নম্বৰ আৰু ভুলৰ কাৰণে -১ । অধিক সংখ্যক ফুল আঁকিব পৰাজনে ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

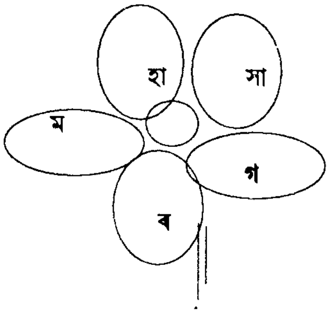
খেল **সঁহাৰি**

ক)



১) ২)
৩) ৪)
৫) ৬)
৭) ৮)
৯) ১০)
১১) ১২)

খ)



১। ২)
৩) ৪)
৫) ৬)
৭) ৮)
৯) ১০)
১১) ১২)

(১৩)

শব্দ ফুলৰ তোৰা

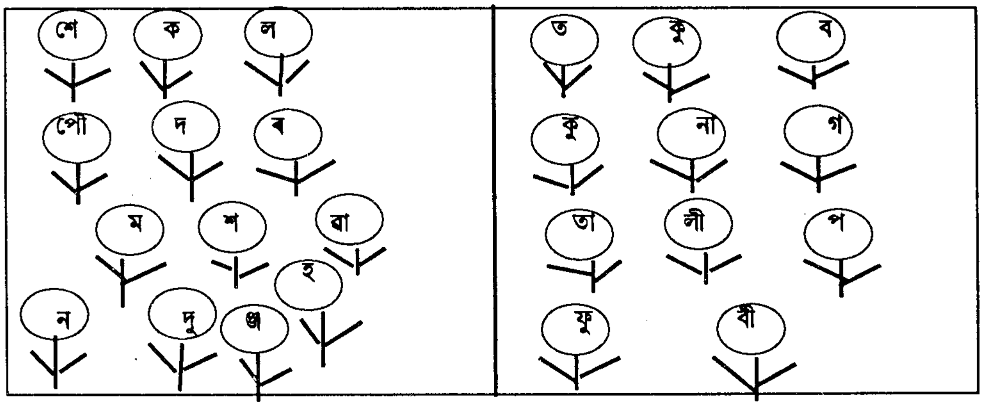
উদ্দেশ্য : প্ৰদত্ত আখৰেৰে শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত ফুলৰ ৰূপত কিছুমান নিৰ্দিষ্ট আখৰ দিয়া আছে । তাৰে দুটা বা ততোধিক আখৰ লগ লগাই একোটা ফুলৰ থোপা সজোৱা আৰু তাৰ নাম তলত লিখা । প্ৰতিটো ফুলৰ থোপাৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । যিয়ে আগেয়ে সকলো ফুলৰ থোপাৰ নাম লিখি উলিয়াব পাৰিবা তেওঁ ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

খেল


শে
ক
ল
পো
দ
ৰ
ম
শ
ৱা
হ
ন
দু
ঞ্জ
ত
কু
ব
কু
না
গ
তা
লী
প
ফু
ধী

সাঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

৭।

৮ ।

৯।

১০।

১১।

১২।

১৩।

১৪।

১৫।

১৬।

১৭।

১৮।

১৯।

২০।

২১।

(১৪)

শব্দৰ মালা

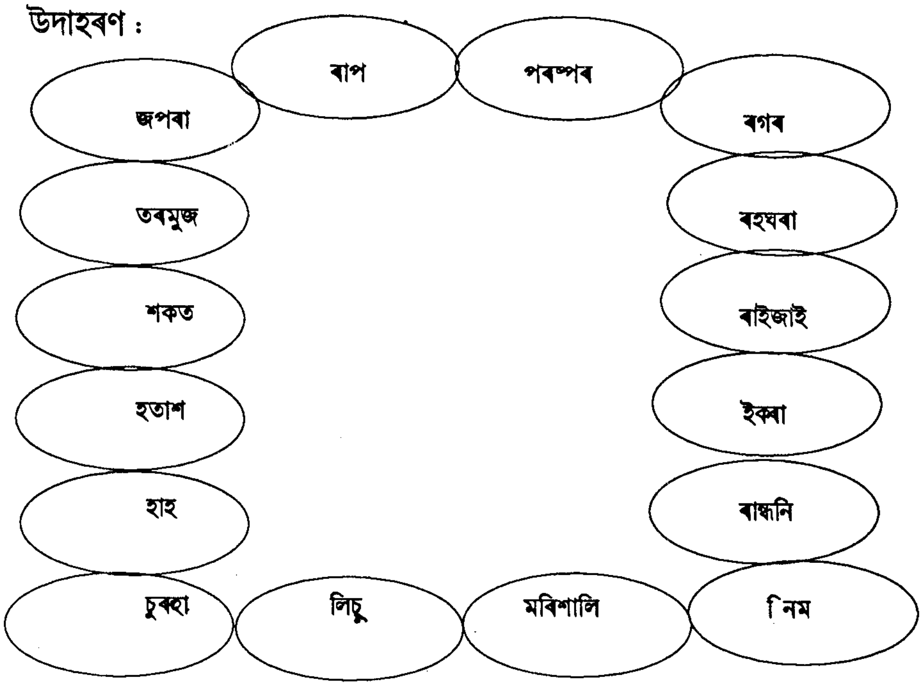
উদ্দেশ্য : নিয়ন্ত্ৰিত পৰিধিৰ মাজত শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ৫ জন

সময় : ৩ মিনিট

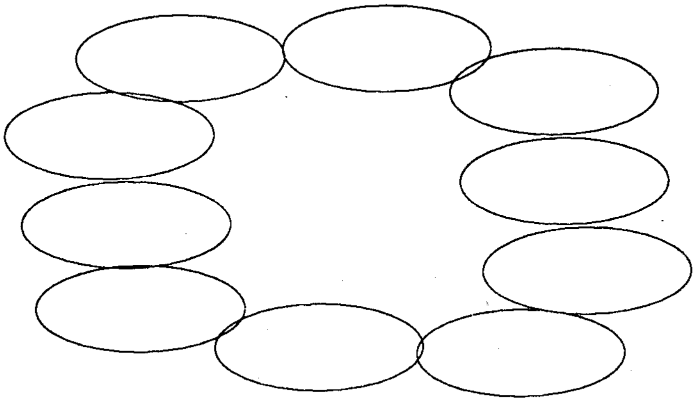
নিৰ্দেশ : তলৰ উদাহৰণত দেখুৱাৰ দৰে প্ৰথমে দুটা বা ততোধিক আখৰৰ শব্দ লোৱা । সেই শব্দৰ শেষৰ আখৰক লৈ আন এটা শব্দ লিখা । এইবাৰ এই শব্দৰ শেষ আখৰক লৈ আন এটা শব্দ গঠন কৰা। এনেকৈ শব্দবোৰ মিলি এধাৰ মালা হব লাগিব । এটা শব্দ দুবাৰ ব্যৱহাৰ কৰিব নোৱাৰিবা । প্ৰতি পাঁচটা শব্দৰ কাৰণে ২ নম্বৰ আৰু প্ৰতিটো ভুলৰ বাবে-১ । মালা সম্পূৰ্ণ কৰিব পাৰিলে ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

উদাহৰণ :

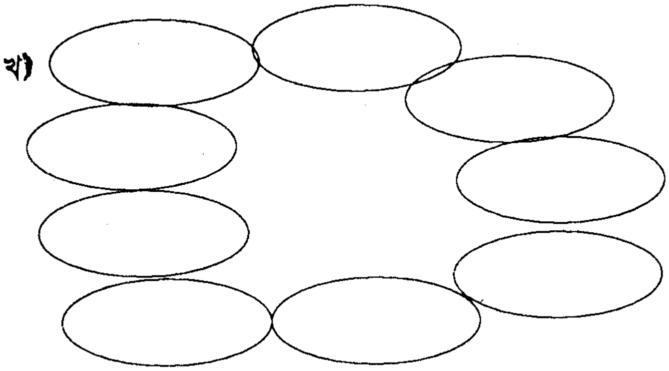

ৰাপ
পৰম্পৰ
জপৰা
ৰগৰ
তৰমুজ
ৰহঘৰা
শকত
ৰাইজাই
হতাশ
ইকৰা
হাহ
ৰান্ধনি
চুৰহা
লিচু
মৰিশালি
নিম

খেল আৰু সঁহাৰি

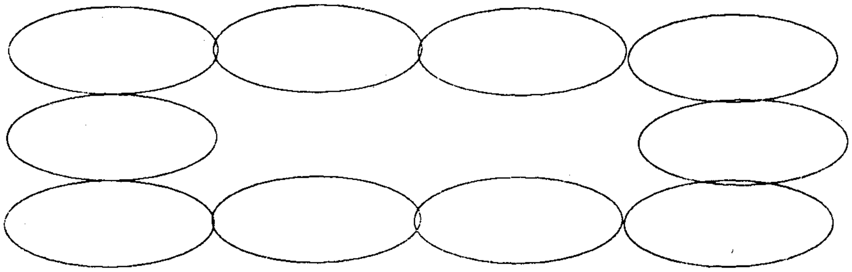
ক)



খ)



গ)



(১৫)

শব্দৰ সাপ লুডু

উদ্দেশ্য : বিক্ষিপ্ত বৰ্ণ সংগ্ৰহ কৰি শব্দ গঠন ।

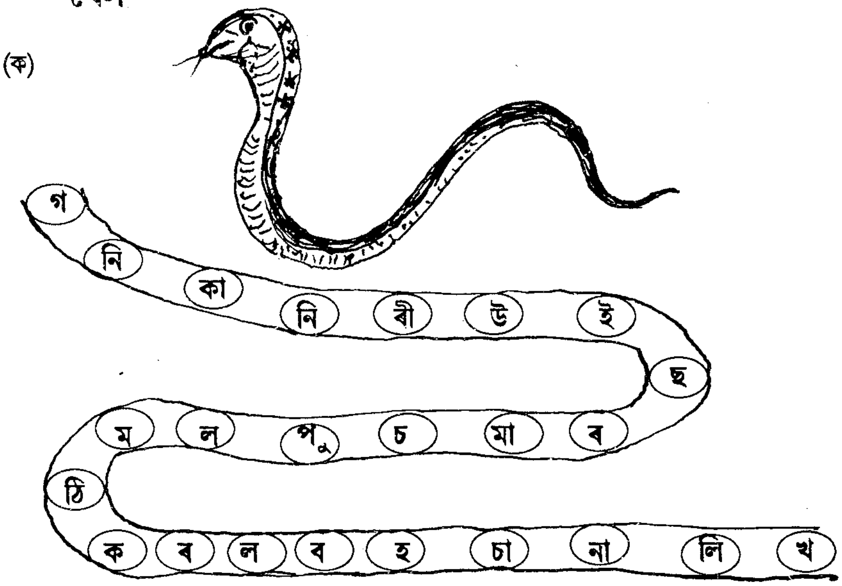
খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

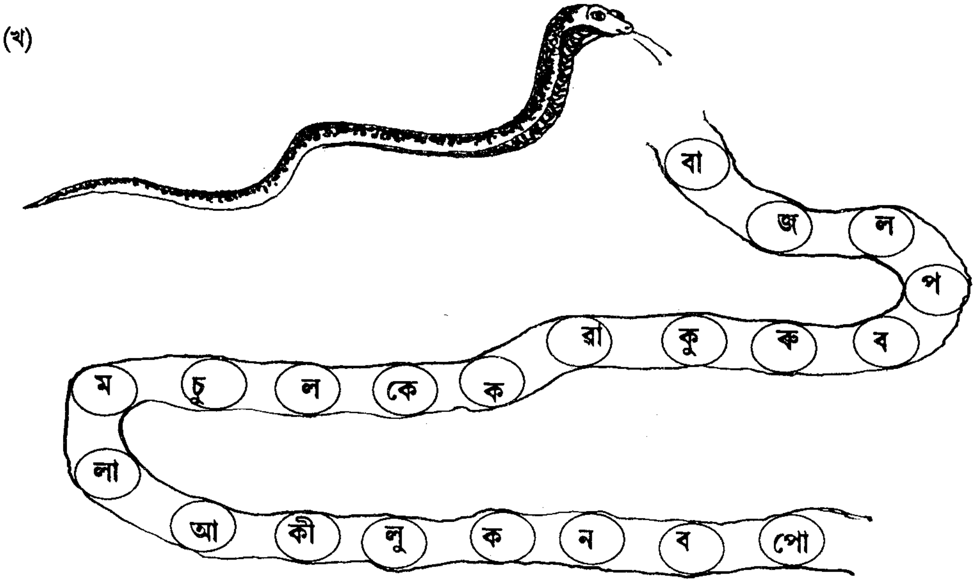
নিৰ্দেশ : তলৰ ছবিত দেখুওৱা সাপ দুডালে দুডাল বক্ৰৰেখাৰ মাজেৰে গতি কৰিছে । বক্ৰ ৰেখাৰ মাজত থকা গাঁত বিলাকত কেইটামান বৰ্ণ দিয়া আছে । তাৰ কোনবিলাক বৰ্ণ গিলি সাপ দুডালে তাৰ প্ৰিয় খাদ্য বিচাৰি পাব ? প্ৰত্যেকে একোডাল সাপৰ গতি অনুসৰণ কৰি উপযুক্ত শব্দ লিখি উলিওৱা । শুদ্ধ আহাৰৰ প্ৰতিটো নামৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু ভুল নামৰ বাবে -১ নম্বৰ ।

খেল

(ক)



(খ)


বা
জ
ল
প
ব
ক্ক
কু
ৰা
ক
কে
ল
চু
ম
লা
আ
কী
লু
ক
ন
ব
পো

সঁহাৰি

ক)
১।
২।
৩।
৪।

খ)
১।
২।
৩।
৪।

(১৬)

শব্দৰ ভাৰৰীয়া

উদ্দেশ্য : বৰ্ণ আৰু মাত্ৰাৰ স্থান সলনি কৰি নতুন শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ তালিকাখনত একোটা শব্দৰ বিপৰীতে তিনিটাকৈ খালী ঘৰ আছে । এই ঘৰবোৰত প্ৰতিটো শব্দৰ বৰ্ণ আৰু মাত্ৰাৰ স্থান পৰিবৰ্তন কৰি যিমান পাৰা অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ সাঁজা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ কাৰণে -১ । নিৰ্দিষ্ট সময়ত সকলো ঘৰ পূৰাব পাৰিলে বোনাচ ২ নম্বৰ

উদাহৰণ : বগা ⟶ গাব ⟶ বাগ্

খেল আৰু সঁহাৰি

লতা			
ফাল			
পাত			
ৰবি			
আচল			
ৰজা			
ৰখা			
চাপ			
বাকচ			
হাৰ			
কটা			
ৰাম			

(১৭)

শব্দৰ সাপ বেলুন

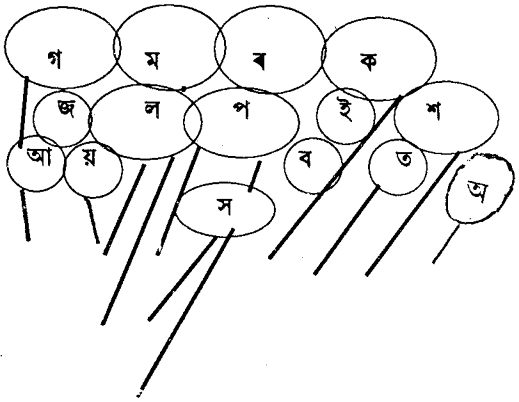
উদ্দেশ্য : শব্দ সাজিবলৈ শিকা ।

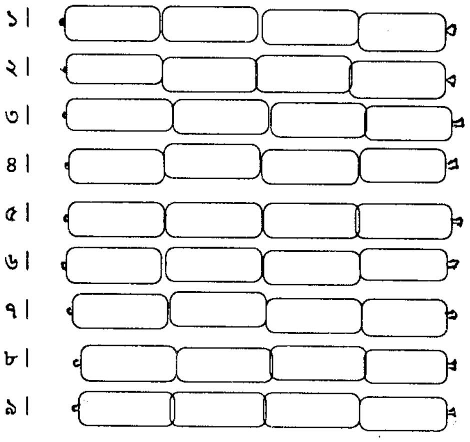
খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : উৰি থকা বেলুনবিলাকৰপৰা একোটাকৈ আখৰ লৈ সোঁফালে দিয়া সাপ বেলুনবোৰ ফুলোৱা। (বেলুনৰ ওফন্দি থকা অংশত বহুওৱা আখৰবোৰ মিলি একোটা অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ গঠন হ'ব লাগিব) । এটা আখৰ দুবাৰহে ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰিবা । শুদ্ধকৈ ফুলোৱা প্ৰতিডাল সাপ বেলুনৰ বাবে ২ নম্বৰ, অসম্পূৰ্ণ সাপৰ বাবে ১ নম্বৰ, আৰু ভুল সাপ বেলুন ফুলোৱাৰ বাবে -১ ।

খেল আৰু সঁহাৰি





(১৮)

শব্দৰ মেৰঘৰ

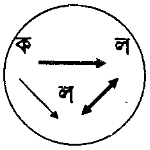
উদ্দেশ্য : 'ল' আখৰটোক আদি, মধ্য আৰু অন্ত্য স্থানত বহুৱাই দুই বা তিনি অক্ষৰযুক্ত শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : শ্ৰেণীৰ সকলো ছাত্ৰ

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত দিয়া বৃত্তটোলৈ চোৱা । ইয়াৰ কেন্দ্ৰত 'ল' আখৰটো আছে আৰু পৰিধিৰ বিন্দুবোৰত কিছুমান অন্য আখৰ দিয়া আছে । এতিয়া পৰিধিৰ যিকোনো আখৰৰ লগত 'ল' আখৰটোক আৰম্ভণিতে, মাজত বা শেষত প্ৰয়োগ কৰি দুটা বা তিনিটা আখৰযুক্ত অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ সাজা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ কাৰণে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ কাৰণে -১ । বেছি সংখ্যক শব্দ সাজিব পৰাজনে ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা । এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

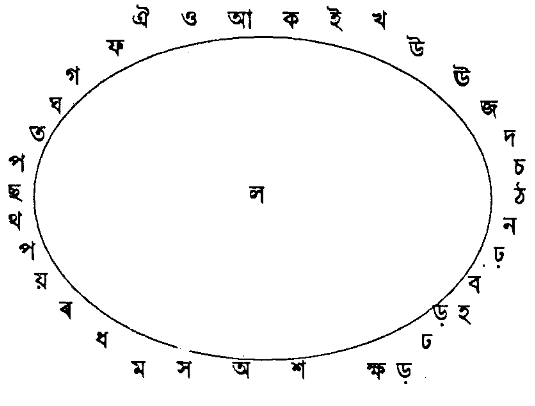
উদাহৰণ -



কল.
লম
মল

কলম
কমল
কম

খেল



ঐ
ও
আ
ক
ই
খ
উ
ঊ
জ
দ
চ
ঠ
ন
ঢ়
ব
ড়
হ
ঢ
ক্ষ
ড়
শ
অ
স
ম
ধ
ৰ
য়
প
থ
ছ
প
ত
ঘ
গ
ফ
ল

সঁহাৰি

১।
২।
৩।
৪।
৫।
৬।
৭।
৮।
৯।
১০।
১১।
১২।
১৩।
১৪।
১৫।
১৬।

(১৯)

চোৰ-পুলিচ খেল

উদ্দেশ্য : বিভিন্ন বাক্যৰ বিলুপ্ত আখৰবোৰ লগ কৰি নাম বুজোৱা শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ প্ৰতিটো বাক্যৰ একোটা বৰ্ণ পলাই গৈছে । তোমালোকে সিহঁতক বিচাৰি আনি শাৰী পাতি এনেকৈ থিয় কৰোৱা যাতে তিনিটা বাক্যৰ পলাতক বৰ্ণই মিলি একোটা অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ হয় । দুয়ো বেলেগে বেলেগে এই চোৰ ধৰা কামটো কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু প্ৰতিটো ভুলৰ বাবে -১ ।

	খেল	**সঁহাৰি**
(ক)	১। সাগৰৰ উপ★ল দেখিছানে ?	ক)
	২। নয়নী ভা★ ছোৱালী ।	
	৩। আজি ★ৰ গৰম পৰিছে ।	
(খ)	১। তুমি মাছ খাই ★ল পোৱানে ?	খ)
	২। ★ঠাল পকিলে মিঠা লাগে ।	
	৩। জা★ক বৰ জ্বলা ।	
(গ)	১। ৰীনাই ৰাতিপুৱাই ফুলনি★ ফুৰে ।	গ)
	২। মো★ ভাত খোৱা হ'ল ।	
	৩। ★ৰুটোৱে পথাৰত ঘাঁহ খাইছে ।	
(ঘ)	১। তো★ৰ ঘৰ ক'ত ?	ঘ)
	২। অংক বিষ★টো মই ভাল পাওঁ ।	
	৩। সিহঁতৰ ভা★নে ?	
	৪। ভাইটি স্কুলৰপৰা আ★ খেলিবলৈ গ'ল ।	
(ঙ)	১। কিতাপখনৰ ★ম কিমান ?	ঙ)
	২। ৰীনাই এটা ★তুন ফ্ৰক পিন্ধিছে ।	
	৩। খৃষ্টধ★ মই ভাল পাওঁ	

(২০)

মাৰ্বল খেল

উদ্দেশ্য : প্ৰদত্ত বৰ্ণ আৰু শব্দৰ সহায়ত শব্দ সম্প্ৰসাৰণ ।

খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত 'ক' ৰ পৰা 'ঘ' লৈ পাঁচটা শব্দ দিয়া আছে । শব্দবোৰৰ আগফালে, মাজত বা পিছফালে একোটাকৈ গাঁত আছে । প্ৰতিটো শব্দৰ ওচৰত কিছুমান আখৰৰ মাৰ্বল গুটি আছে । তাৰেপৰা উপযুক্ত মাৰ্বল গাঁতলৈ মাৰি নতুন অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ গঠন কৰা । এজনে এটা মাৰ্বল এবাৰহে ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ বাবে ১ আৰু ভুলৰ বাবে -১ ।

খেল

(ক) প্ৰদত্ত শব্দ - ●ৰণ

মাৰ্বল ক চ ধ জ্ঞ ব অ ভ ম ত হ

(খ) প্ৰদত্ত শব্দ- সৰ●

মাৰ্বল লা হ জু কা ত ৱ দ প য গ

(গ) প্ৰদত্ত শব্দ- গ●ন

মাৰ্বল ত ঠ ঢ় জ্ঞ ম ল প ণ ৰ খ

(ঘ) প্ৰদত্ত শব্দ- ●জন

মাৰ্বল বি ভ ক গ স্ৰ ৰা মা সা ব প

(ঙ) প্ৰদত্ত শব্দ- বন●

মাৰ্বল ৰ জ্ঞ ৰৌ ত মৌ নি ক দী খ গ

সঁহাৰি :- নিজৰ বহীত লিখা ।

(২১)

শব্দৰ মেজি

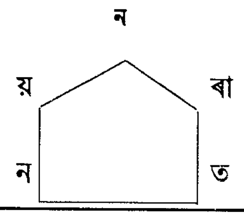
উদ্দেশ্য : পাঁচোটা আখৰৰ শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : প্ৰতিজন ছাত্ৰ

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত আখৰ কিছুমান আৰু কেইটামান পঞ্চভুজ দিয়া আছে । প্ৰদত্ত আখৰৰ পৰা উপযুক্ত আখৰ বাছি পঞ্চভুজকেইটাৰ নাম এনেদৰে দিয়া যাতে প্ৰতিটো পঞ্চভুজৰ নামে এটা অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ বুজায় । প্ৰতিটো পঞ্চভুজৰ শুদ্ধ নামকৰণৰ বাবে ২ নম্বৰ ভুলৰ বাবে -১ । যিজনে আগেয়ে শেষ কৰিব পাৰিবা তেওঁ ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা । তলত এটা পঞ্চভুজৰ নামকৰণ কৰি দেখুওৱা হৈছে ।

উদাহৰণ



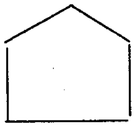
সঁহাৰি : নয়নতৰা

খেল আৰু সঁহাৰি

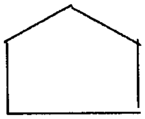
ব,	ন,	প্ৰ,	আ,	ম,	হা,	য়ো,	চি,	জি,	নু,
কা,	হা,	ম,	প্ৰ,	ন,	তা,	যো,	শী,	গ,	ৰু,
স,	ভু,	নী,	প,	বা,	ৰী,	জ,	ৰ,	গি,	ত,
অ,	বি,	ৰা,	ত,	য়,	লা,	শ,	নী,	য়া,	তি,

খেল

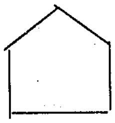
(ক)



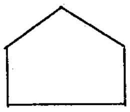
(খ)



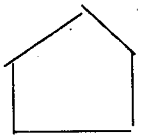
(গ)



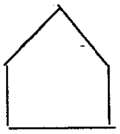
(ঘ)



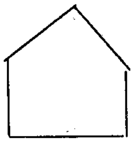
(ঙ)



(চ)



(ছ)



(২২)
জীপগাড়ীৰ সমদল

উদ্দেশ্য : যুগ্ম শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : তিনিজনীয়া ২ টা দল ।

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ বাকচত বিভিন্ন শব্দ দিয়া আছে । তাৰ পৰা ট্ৰলি থকা জীপগাড়ীৰ সমদল একোটা সাজিব লাগে । প্ৰতিখন ট্ৰলি আৰু জীপগাড়ীৰ বাবে দিয়া শব্দবোৰৰপৰা এনে দুটাকৈ শব্দৰ বাছি লোৱা যি দুটা লগ হৈ এটা যুগ্ম শব্দ গঠন হয় । দুয়ো দলে বেলেগে বেলেগে দুটা সমদল উলিওৱা । সমদলৰ প্ৰতিযোৰ শুদ্ধ শব্দৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু প্ৰতিটো ভুলৰ বাবে -১ । তোমালোকৰ সুবিধাৰ কাৰণে তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ :

প্ৰতি		বন্দী
ৰত্ন	পঞ্চ	সন্ধান
অনু	বন্দী	শাল

সহাঁৰি

পঞ্চ - ৰত্ন ——— অনু - সন্ধান ——— বন্দী - শাল

খেল

ৰত্ন, তীৰ্থ, বন্দী, ৰঙ্গ, সন্ধান, জম্ফ,
অগ্নি, স্থান, আইন, প্ৰতি, অনু, লম্ফ, শাল,
লিপি, কাণ্ড, বিখণ্ড, মঞ্চ পঞ্চ খণ্ড, সান্ধ্য

সঁহাৰি

ক)
চ)
ঙ)
গ)
ঘ)
খ)
ছ)

(২৩)

বৰ্ণৰ জাগলাৰি

উদ্দেশ্য : অৰ্থৰ আলম লৈ বিশৃংখলভাৱে দিয়া আখৰৰপৰা শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : বাওঁফালে কিছুমান শব্দ ভাঙি আখৰবোৰ বিশৃংখলভাৱে দিয়া আছে । সোঁফালে তাৰ প্ৰতি শব্দবোৰ দিয়া আছে । তাকে চাই আখৰবোৰ শৃংখলিত কৰি একোটি শুদ্ধ শব্দ সাজা । দুয়ো বেলেগে বেলেগে কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ নম্বৰ, ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ ।

খেল আৰু সঁহাৰি

১। বি গো ম য়া		কাণ্ড
২। গ ভ ন বা		ঈশ্বৰ
৩। অ ণ্য ৰ		হাবি
৪। ৰ ব ণ ষু		বৃষ্টি
৫। ঢ়া প লি শা		বিদ্যালয়
৬। ৰ দি ক বা		ভাস্কৰ
৭। ৰি ম লি শা		শ্মশান
৮। ট বা		পথ
৯। লো ক হ ম ৰ্ষ		ভয়লগা
১০। ত্তা ক চি ক ৰ্ষ		মনোহৰ

(২৪)

শব্দ-কুণ্ডলী অংকন

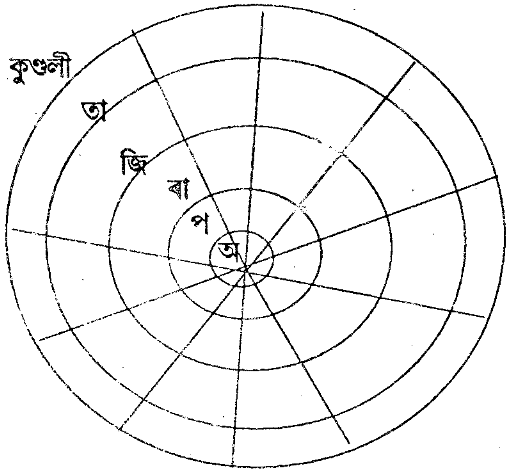
উদ্দেশ্য : প্ৰদত্ত আখৰবিলাকৰ সহায়ত পাঁচটা আখৰৰ শব্দ গঠন ।

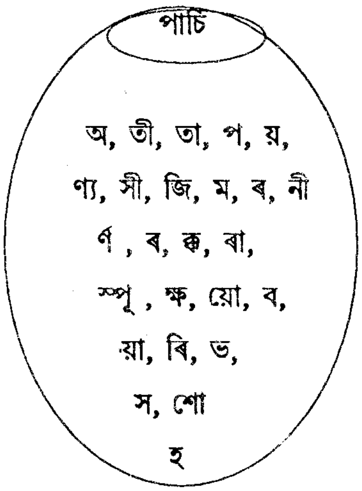
খেলুৱৈ : তিনিজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : সোঁফালে এটা পাচিত বিভিন্ন আখৰ থোৱা হৈছে । তাৰ পৰা উপযুক্ত আখৰ বাছি 'অ' ৰে আৰম্ভ হোৱাকৈ বাওফালে দিয়া কুণ্ডলীৰ কেন্দ্ৰৰ পৰা পৰিধিলৈকে প্ৰতিটো ঘৰত এটাকৈ আখৰ বহুৱাই পাঁচটা আখৰৰ একোটা অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ গঠন কৰা । প্ৰয়োজন হলে এটা আখৰ একাধিক বাৰ ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰিবা । দুয়োদলে বেলেগে বেলেগে কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দৰ চয়নৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । তোমালোকৰ সুবিধাৰ কাৰণে কুণ্ডলীটোত এটা শব্দ কৰি দেখুওৱা হৈছে ।

খেল আৰু সঁহাৰি




পাচি
অ, তী, তা, প, য়,
ণ্য, সী, জি, ম, ৰ, নী
ৰ্ণ , ৰ, ক্ক, ৰা,
স্পূ , ক্ষ, য়ো, ব,
য়া, ৰি, ভ,
স, শো
হ

(২৫)

শব্দ-কুণ্ডলী ভেদ

উদ্দেশ্য : প্ৰদত্ত বৰ্ণৰ সহায়ত শব্দ গঠন আৰু শব্দৰ বৰ্গীকৰণ ।

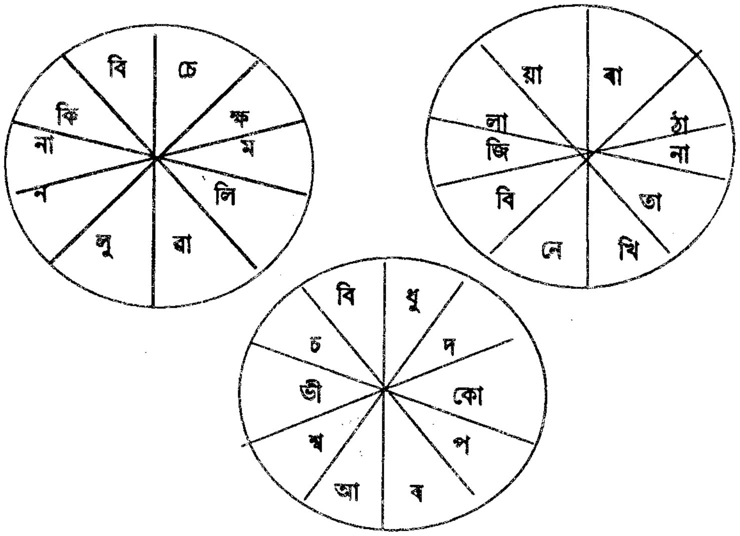
খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৫ মিনিট

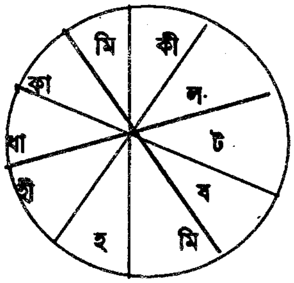
নিৰ্দেশ : তলত পাঁচটা চকৰি দিয়া আছে আৰু তাত কিছুমান আখৰ সানমিহলিকৈ দিয়া আছে । বিভিন্ন চকৰিৰ পৰা একোটাকৈ আখৰ লৈ কিছুমান শব্দ গঠন কৰিব পাৰি । তলত পাঁচটা সঁহাৰি চুঙা দিয়া আছে । প্ৰতিদলে নিজৰ পচন্দমতে একোটা চুঙা বাছিলৈ তাত গঠিত শব্দবোৰ ভৰাবা । প্ৰয়োজন হলে এটা আখৰ একাধিকবাৰ ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰিবা । একোটা চুঙাত কমেও পাঁচটা শব্দ ভৰাব পাৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দৰ চয়নৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । যিটো দলে তৃতীয়টো চুঙা ভৰাব পাৰিবা সেই দলে বোনাচ ২ নম্বৰ পাবা ।

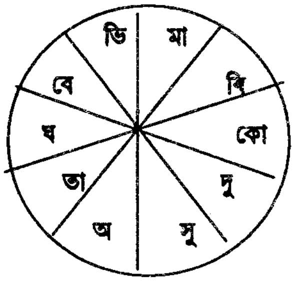
খেল

চকৰি

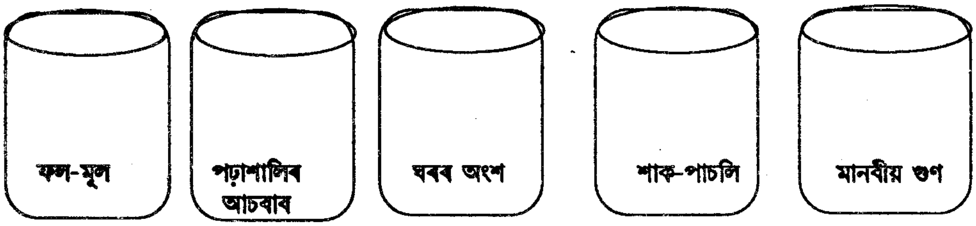


- **অসমীয়া ভাষাৰ খেল**


মি
কী
ল
ট
ষ
মি
হ
খী
ধা
কা


ডি
মা
ঝি
কো
দু
সু
অ
তা
ঘ
বে

সঁহাৰি চুঙা


ফল-মূল
পঢ়াশালিৰ আচবাব
ঘৰৰ অংশ
শাক-পাচলি
মানবীয় গুণ

(২৬)

শব্দৰ জ্যামিতিক ক্ষেত্ৰ

উদ্দেশ্য : শব্দৰে জ্যামিতিৰ চিত্ৰ শিকা

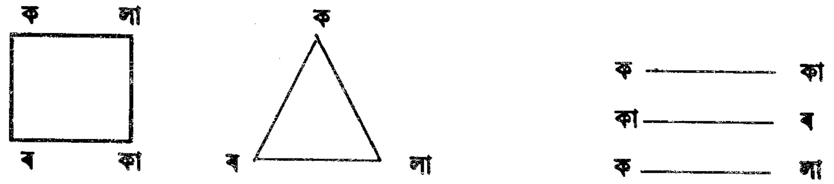
খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : প্ৰদত্ত বাক্যৰ প্ৰতিটো শব্দৰে আখৰ ৰদ বদল কৰি বা কমাই জ্যামিতিক বিভিন্ন ৰেখাচিত্ৰ আঁকিব পাৰি । তোমালোক প্ৰত্যেকে বেলেগে বেলেগে চেষ্টা কৰা আৰু সেইবোৰৰ পৰা কিমানটা পাৰা বৰ্গক্ষেত্ৰ, ত্ৰিভুজ , কোণ বা সৰল ৰেখা আঁকা । প্ৰতিটো শুদ্ধ ৰেখাচিত্ৰৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । যিয়ে আগেয়ে বেছি সংখ্যক চিত্ৰ অংকন শেষ কৰিব পাৰা তেওঁ ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা। তলত উদাহৰণ স্বৰূপে এটা শব্দৰ পৰা কিছুমান ৰেখাচিত্ৰ আঁকি দেখুওৱা হৈছে ।

উদাহৰণ : খেলৰ শব্দ : কলাকাৰ

অংকিত ৰেখাচিচ



খেলৰ বাক্য : আগ্ৰাৰ তাজমহল পৃথিৱী বিখ্যাত ।

সঁহাৰি : অংকিত ৰেখাচিত্ৰ

১। ২। ৩।

৪। ৫। ৬। ১১।

৭। ৮। ৯। ১০।

১২। ১৩। ১৪। ১৫।

(২৭)

শব্দৰ প্ৰতিধ্বনি

উদ্দেশ্য : সমোচ্চাৰিত অথচ ভিন্ন বানান আৰু ভিন্ন অৰ্থৰ শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত এখন তালিকাত কিছুমান আখৰ আৰু মাত্ৰা দিয়া আছে । তাৰে তলত কিছুমান ছবি দিয়া আছে । ছবি চাই এজনে সেই ছবিয়ে বুজোৱা শব্দটো লিখা । আনজনে তালিকাৰপৰা আখৰ বিচাৰি সেই শব্দৰ সমোচ্চাৰিত অথচ ভিন্ন বানান আৰু ভিন্ন অৰ্থৰ আন এটা শব্দ লিখা । এইবাৰ ২য় জনে ছবি চাই শব্দ লিখা আৰু ১ম জনে নতুন শব্দ গঠন কৰা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ । কোনোৱাই নোৱাৰিলে আনজনে কৈ বোনাচ ১ নম্বৰ পাব পাৰিবা ।

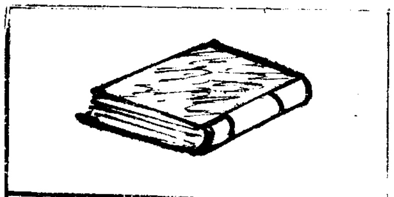
খেল **সঁহাৰি**

আখৰ আৰু মাত্ৰাৰ তালিকা

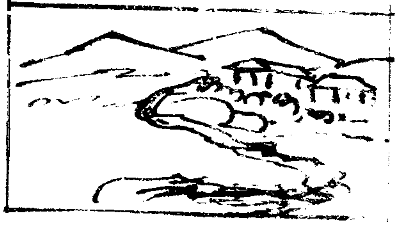
প	ম	ঠ	ি	ু	
জ	ন	য	া		
ব	ত	ট	া		
ব	ণ	ন	ি	ৰ্	া
শ	ৰ	স			
হ	ট	ত	া		
শ	ড়	ৰ	া	ী	
শ	ব	চ	ি		
ল	ক		ু	ু	
ৰ	য	জ	ে া		
ৰ	স	শ	ু		

ছবি **সঁহাৰি**

১)

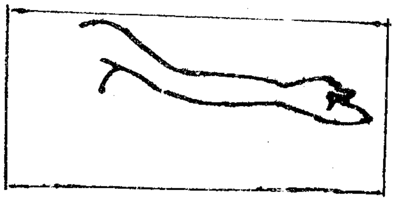


২)

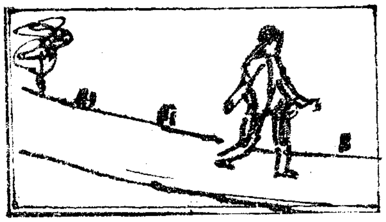


ছবি **সঁহাৰি**

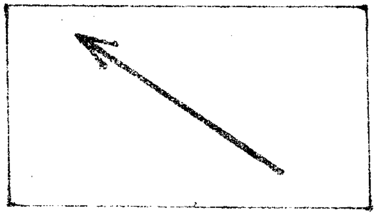
৩)



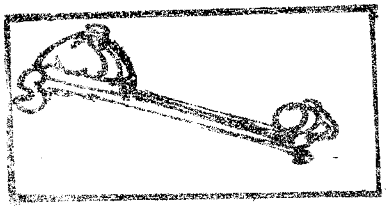
৪)



৫)

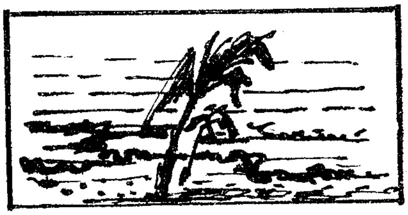


৬)

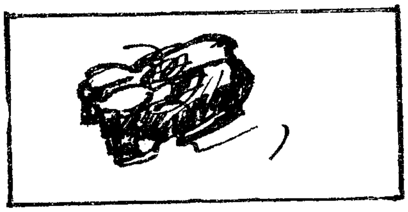


ছবি **সাঁহাৰি**

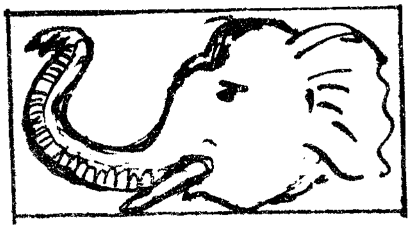
৭)



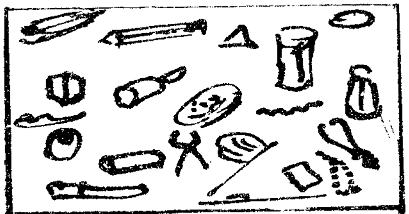
৮)



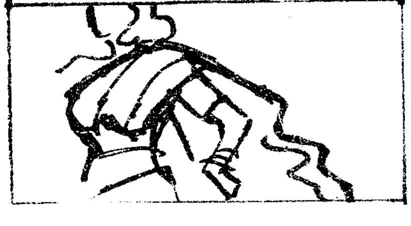
৯)



১০)



১১)



(২৮)

শব্দৰ ৰচি টনা খেল

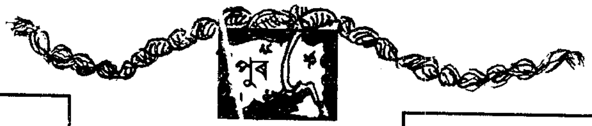
উদ্দেশ্য : একেটা শব্দকে আন শব্দৰ আগত বা পিছত বহুৱাই নতুন যুগ্ম শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ৩ জনীয়া দুটা দল ।

সময় : ১ মিনিট

নির্দেশ : তলত দেখুওৱাৰ দৰে ৰচি এডালৰ মাজত বন্ধা ৰুমালত এটা শব্দ লিখা আছে । তাৰ যেনিবা চুম্বকৰ গুণ আছে, তাৰ সোঁফালে আৰু বাওঁফালে অন্য শব্দ আঠা লাগি ধৰে । তলত দুটা বর্গক্ষেত্রত কিছুমান তেনে শব্দ/বর্ণ আছে । 'ক' দলে ৰচি টানি ৰুমালখন এনেবোৰ শব্দত লগ লগোৱা যিবোৰ ৰুমালখনৰ সোঁফালে লগ লাগিব পাৰে । 'খ' দলে ৰচি টানি ৰুমালখন সেইবোৰ শব্দত লগ লগোৱা যিবোৰ ৰুমালখনৰ বাওঁফালে লগ লাগিব পাৰে । এতিয়া দুয়োদলে শব্দবোৰ লিখি উলিওৱা । প্রতিটো শুদ্ধ শব্দৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ ।

খেল



ৰং, নাৰী,
তেজ, নু, নি
বাসী, কায়স্থ, জয়,
সাত, দেৱতা
গান, ডিমা

ৰং, নাৰী,
তেজ, নু, নি
বাসী, কায়স্থ, জয়,
সাত, দেৱতা, নাগ
ডিমা

সঁহাৰি

'ক' দল

১।
২।
৩।
৪।
৫।

'খ' দল

১।
২।
৩।
৪।
৫।

(২৯)

ছবি আৰু শব্দ

উদ্দেশ্য : ছবিৰ পৰা নিৰ্দিষ্ট শব্দ গঠন ।

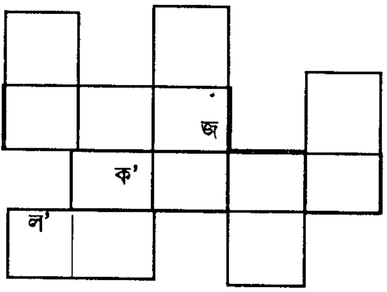
খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : ২ মিনিট

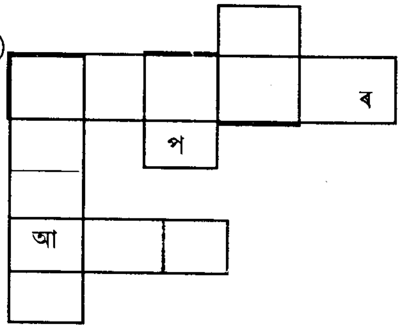
নিৰ্দেশ : সোঁফালৰ আয়তক্ষেত্ৰটোৰ ভিতৰত কেইটামান শব্দ দিয়া আছে । বাওঁফালৰ খালি থকা সৰু সৰু বৰ্গ ক্ষেত্ৰবোৰত উপযুক্ত আখৰ বহুৱাই সোঁফালৰ শব্দবোৰ সাজা । তোমালোকৰ সুবিধাৰ কাৰণে বৰ্গক্ষেত্ৰবোৰত তিনিটাকৈ আখৰ দি থোৱা আছে । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ সজাৰ কাৰণে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ ।

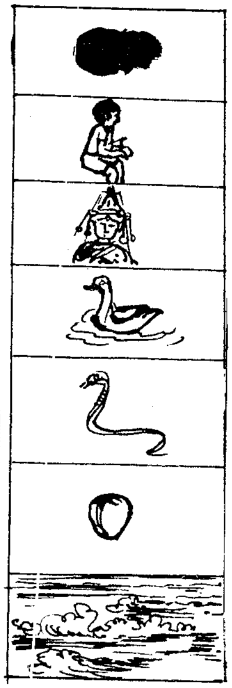
খেল আৰু সঁহাৰি

(ক)



(খ)





কজলা মাঘ

ইকৰা দৰা

ল'ৰা ৰাইজ

হাঁহ ক'লামাহ

আৰু

মহাসাগৰ

আপেল

সাপ

ৰোগ

(৩০)

নামৰ স্তম্ভ

উদ্দেশ্য : একেটা আখৰেৰে আৰম্ভ হোৱা বিভিন্ন বস্তুৰ নাম বুজোৱা শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ৬ জন আৰু এজন ৰেফাৰী

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত ছটা স্তম্ভ আঁকি যোৱা আছে । প্ৰতিটোতে ঠাই, জন্তু,নদী,চৰাই,ফল আৰু ফুলৰ নাম বুলি শিৰোনামা লিখা আছে । তোমালোকে লটাৰী কৰি কাৰ ভাগত কোনটো স্তম্ভ পৰে বাছি লোৱা । ৰেফাৰীয়ে বৰ্ণমালাৰ একোটা বৰ্ণ কবা, বাকীসকলে সেই বৰ্ণেৰে আৰম্ভ হোৱা একোটা শব্দ নিজৰ নিজৰ স্তম্ভত ওপৰলৈ লিখি গৈ থাকিবা । বৰ্ণ কোৱা শেষ হলে ৰেফাৰীয়ে ওৱাৰ্নিং হুইচেল দিবা। এইবাৰ ১ মিনিটৰ ভিতৰত প্ৰত্যেকে নিজৰ নিজৰ স্তম্ভৰ শব্দবোৰ সজাই লিখিবা যাতে চাৰিটা আখৰৰ শব্দ তলত, তিনিটা আখৰৰ শব্দ মাজত, দুটা আখৰৰ শব্দ ওপৰত - এনে ধৰণৰ হয় । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু সুসজ্জিত কৰাৰ বাবে ২ নম্বৰ । উদাহৰণ স্বৰূপে 'ব' বৰ্ণৰ পৰা একোটা শব্দ গঠন কৰি দেখুওৱা হৈছে ।

খেল আৰু সঁহাৰি

	বৰ্ণ	ঠাইৰ নাম	জন্তুৰ নাম	নদীৰ নাম	চৰাই বা পতংগৰ নাম	ফলৰ নাম	ফুলৰ নাম
উদাহৰণ →	ব	বৰপেটা	বাঘ	ব্ৰহ্মপুত্ৰ	বগলী	বগৰী	বকুল

(৩১)

সৰ্বনামৰ ‘লন-টেনিচ’

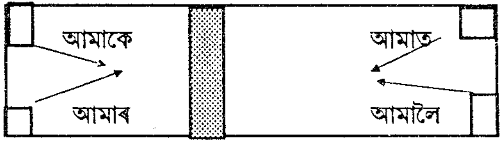
উদ্দেশ্য : মূল সৰ্বনাম পদৰপৰা অন্যান্য সৰ্ব্বনাম পদৰ সাধন ।

খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৪ মিনিট ।

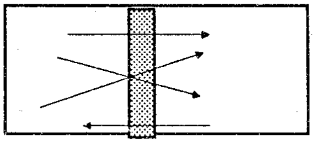
নিৰ্দেশ : তলত কেইটামান সৰ্ব্বনাম পদ দিয়া হৈছে । সেইপদবোৰ টেনিচ বল বুলি ধৰি লোৱা । এতিয়া এজনে সেই সৰ্ব্বনাম পদবোৰৰ এটা বাছি লৈ কোনো এটা কাৰকৰ ৰূপত (বিভক্তিযুক্ত কৰি বা নকৰাকৈ) আনদলৰ ফালে মাৰি পাঠিওৱা । সিদলে আন এটা কাৰকৰ ৰূপত একেটা সৰ্বনামকে পুনৰ দলৰ ফালে পাঠিওৱা । এইদৰে প্ৰত্যেকে দুবাৰকৈ কৰিলে চাৰিটা কাৰক পোৱা যাব । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ আৰু ভুলৰ বাবে - ১ নম্বৰ ; কোনোবাই নোৱাৰিলে বিপৰীত দলে কৰি বোনাচ ১ নম্বৰ পাব ।

উদাহৰণ : আমি

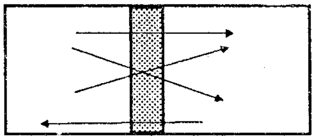


খেল

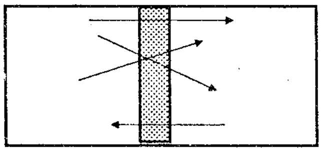
(ক)
কোন



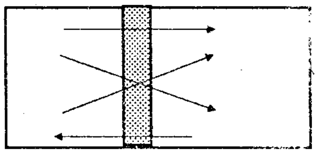
খ)
কাৰোবা



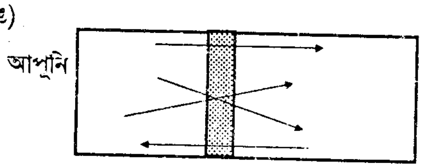
(গ)
কিহবা



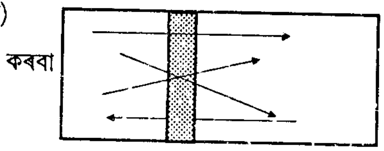
(ঘ)
সি



(ঙ)



(চ)



সঁহাৰি

ক)
খ)
গ)
ঘ)
ঙ)

(৩২)

সংখ্যাৰ ভাওনা

উদ্দেশ্য : প্রদত্ত সংখ্যাৰ বিশেষণ ৰূপৰ বাক্যত ব্যৱহাৰ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

নির্দেশ : তলত কিছুমান সংখ্যা দিয়া আছে । প্ৰথমজনে তাৰে এটা সংখ্যা কোৱা । দ্বিতীয়জনে সেই সংখ্যাটোৰ বিশেষণ ৰূপ ব্যৱহাৰ কৰি এটা বাক্য কোৱা । শুদ্ধ হ'লে ১ নম্বৰ । নোৱাৰিলে প্রথম জনেই কবৰ সুযোগ পাবা আৰু কব পাৰিলে বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা । এতিয়া দ্বিতীয়জনে সংখ্যা এটা কোৱা আৰুপ্রথমজনে তাৰ বিশেষণ ৰূপেৰে এটা বাক্য সাজা । প্রথমজনে নোৱাৰিলে দ্বিতীয়জনে কৈ বোনাচ পাবা । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ	প্ৰথম জন	: ছয়,
	দ্বিতীয় জন	: ৰবীনে ১০০ মিটাৰ দৌৰত ষষ্ঠ স্থান পালে ।

খেল

পাঁচ, দুই, সাত্‌, ন', এঘাৰ, চৈধ্য,

ওঠৰ, ঊনৈশ, বিশ, একৈশ ।

সঁহাৰি মৌখিকভাৱে দিবা ।

(৩৩)

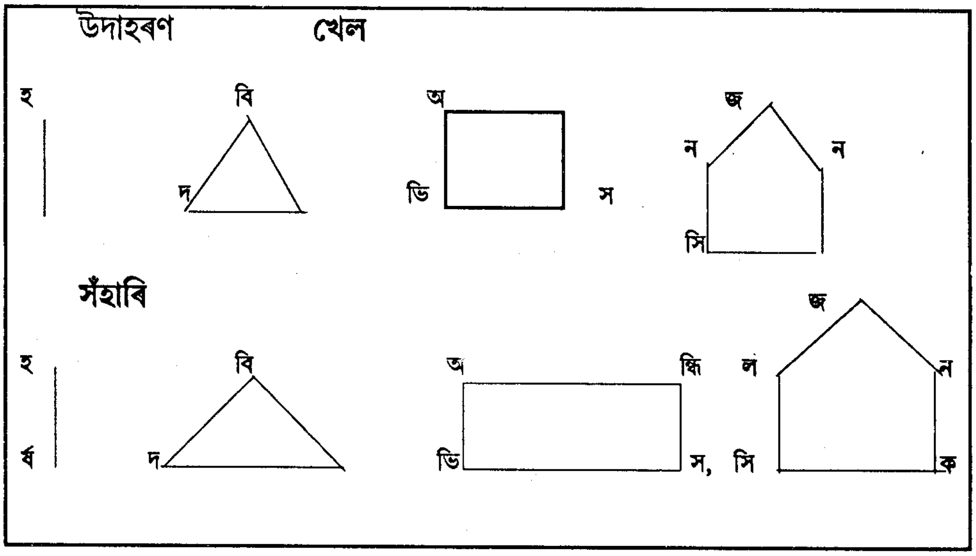
জ্যামিতিক চিত্ৰৰ শব্দ

উদ্দেশ্য : যুক্তাক্ষৰ যুক্ত শব্দ গঠন

খেলুৱৈ : ৩ জন

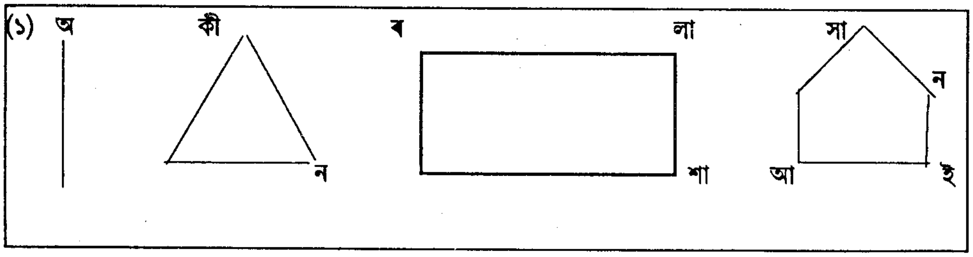
সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত ৰেখাখণ্ড, ত্ৰিভুজ, চতুৰ্ভুজ, পঞ্চভুজ আদি চিত্ৰবোৰৰ নামকৰণ অসম্পূৰ্ণ কৰি ৰখা হৈছে । নাম নিদিয়া বিন্দুত যুক্তাক্ষৰ এটা এনেদৰে বহুওৱা যাতে চিত্ৰটোৰ নামে এটা অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ বুজায়। প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দৰ কাৰণে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ ।

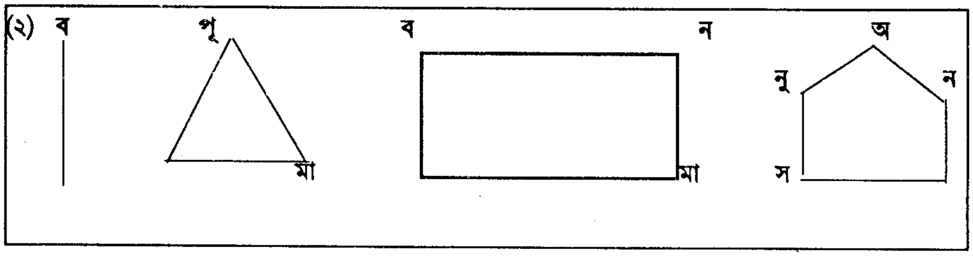

উদাহৰণ
খেল
হ
বি
দ
অ
ভি
স
জ্ঞ
ন
ন
সি
সঁহাৰি
জ্ঞ
হ
বি
অ
ন্ধি
ল
ন
ৰ্ষ
দ
ভি
স, সি
ক্ক

খেল আৰু সঁহাৰি

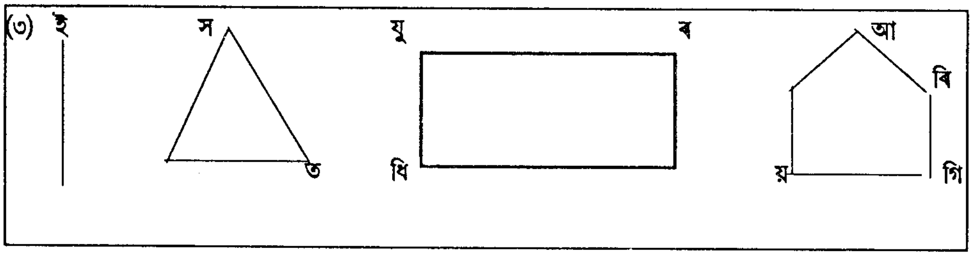
(১)


অ
কী
ন
ৰ
লা
শা
সা
ন
আ
ই

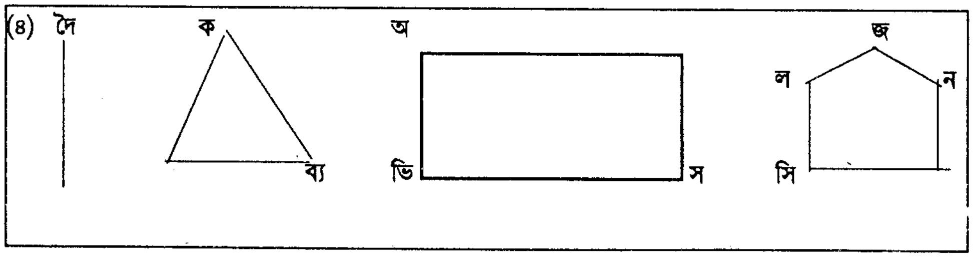
(২)


ব
পূ
মা
ব
ন
মা
অ
নু
ন
স

(৩)


ই
স
ত
যু
ৰ
ধি
আ
ৰি
য়
গি

(৪)


দৈ
ক
ব্য
অ
ভি
স
জ্ঞ
ল
ন
সি

(৩৪)

শব্দৰ তৰা খেল

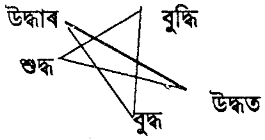
উদ্দেশ্য : যুক্তাক্ষৰ আৰু যুক্তাক্ষৰ থকা শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ৩ মিনিট

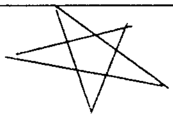
নির্দেশ : প্রতিজন খেলুৱৈয়ে বাওঁফালে দিয়া আখৰ দুটা যোগ কৰি একোটা যুক্তাক্ষৰ কৰা । এতিয়া সোঁফালে দিয়া তৰাৰ প্ৰতিটো চুকত সেই যুক্তাক্ষৰ থকা একোটাকৈ শব্দ লিখা । কোনোবাই আগেয়ে শেষ কৰিলে পঞ্চম তৰাটো লব পাৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দৰ বাবে ১ নম্বৰ, প্ৰতিটো ভুলৰ বাবে -১ আৰু অতিৰিক্ত তৰাৰ বাবে ২ নম্বৰ বোনাচ । এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ : দ্ + ধ = দ্ধ --------

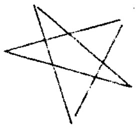


খেল আৰু সঁহাৰি

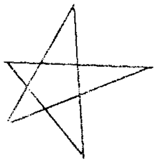
১। জ্ + ঞ



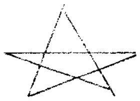
২। ঞ্ + জ



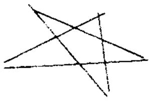
৩। য্ + ঞ



৪। ন্ + ধ



৫। ম্ + ব



(৩৫)

সংখ্যাৰ লুকাভাকু

উদ্দেশ্য : শব্দৰ ভিতৰত লুকাই থকা সংখ্যাবোৰ শুদ্ধ ক্ৰমত লিখি উলিওৱা ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত কিছুমান শব্দ দিয়া আছে । সেই শব্দবোৰৰ অৰ্থতে একোটা সংখ্যা নিহিত হৈ আছে । অৰ্থ অনুসাৰি শব্দবোৰ একাদিক্ৰমে সজাব লাগে । তলত একৰ পৰা দহলৈ সংখ্যাবোৰ লিখি থোৱা আছে । এতিয়া এজনে ১ নম্বৰত কোনটো শব্দ বহিব কোৱা । শুদ্ধকৈ কব পাৰিলে ১ নম্বৰ পাবা। নোৱাৰিলে আনজনে কৈ ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা । এইবাৰ দ্বিতীয় জনে ২ নম্বৰত কোনটো পৰিব কোৱা । এই অনুক্ৰমে প্ৰতিটো শব্দ বহুৱাবা !

খেল

ক)ষড়ানন
খ) দশমূল
গ) দ্বিজ
ঘ) সপ্তৰ্ষি
ঙ) নৱ-মল্লিকা
চ) একাদশী
ছ) ত্ৰিপাক্ষিক
জ) পঞ্চনন
ঝ) চতুষ্পদ
ঞ) অষ্টবসু

সঁহাৰি

ক)
খ)
গ)
ঘ)
ঙ)
চ)
ছ)
জ)
ঝ)
ঞ)

(৩৬)

যাদুৰ বাকচ

উদ্দেশ্য : শব্দৰ পুনৰ গঠন কৰিবলৈ শিকোৱা ।

খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২ টা দল

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : প্ৰত্যেকে তলৰ দুটাকৈ খালি বাকচ বাছি লোৱা । তাত এনে কিছুমান আখৰ বহুওৱা যাতে সেইবোৰ পথালিকৈ আৰু থিয়কৈ লগ কৰিলে একোটা অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ হয় । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দৰ কাৰণে ২ নম্বৰ আৰু ভুলৰ কাৰণে -১ । কোনো দলে নিজৰ কাম শেষ কৰি ৩য় বাকচ পূৰালে বোনাচ ২ নম্বৰ পাবা ।

খেল আৰু সঁহাৰি

(ক)

(খ)

(গ)

(ঘ)

(ঙ)

(৩৭)

শব্দৰ ভঁৰাল ঘৰ

উদ্দেশ্য : বিভিন্ন বিষয়ৰ লগত সম্পৰ্ক থকা শব্দৰ মালিকা যুগুত কৰা ।

খেলুৱৈ : ৫ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তোমালোকে প্ৰত্যেকে একোটা বিষয় বাছি লবা । এজন এজনকৈ প্ৰত্যেকে নিজৰ নিজৰ বিষয়ৰ লগত জড়িত এটা এটাকৈ শব্দ কৈ যাবা । একোটা শব্দ ক'বৰ বাবে ২ চেকেণ্ড । ইয়াৰ ভিতৰত ক'ব পাৰিলে ১, নোৱাৰিলে -১ পাবা । কোনোবাই ২ চেকেণ্ডৰ বেছি ললে লগে লগে তেওঁক এৰি পিছৰ জনে কৈ বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা । ৫ নম্বৰ জনৰ পিছত ১ নম্বৰ জনে সুযোগ পাবা । তোমালোকৰ সুবিধাৰ কাৰণে প্ৰতি বিষয়ৰ একোটা শব্দ কৰি দিয়া হৈছে ।

খেল আৰু সঁহাৰি

	১ নং	২ নং	৩ নং	৪ নং	৫ নং
	উদ্ভিদ বিজ্ঞান	কবিতা	বুৰঞ্জী	পদাৰ্থবিদ্যা	সমাজ বিদ্যা
১।	গছ	উপমা	যুদ্ধ	পোহৰ	নাগৰিক
২।					
৩।					
৪।					
৫।					
৬।					
৭।					
৮।					
৯।					
১০।					
১১।					

(৩৮)

শব্দ-মানৱ

উদ্দেশ্য : প্ৰদত্ত বৰ্ণৰ সহায়ত মানুহৰ শৰীৰৰ অংগ প্ৰত্যঙ্গ বুজোৱা শব্দ গঠন ।

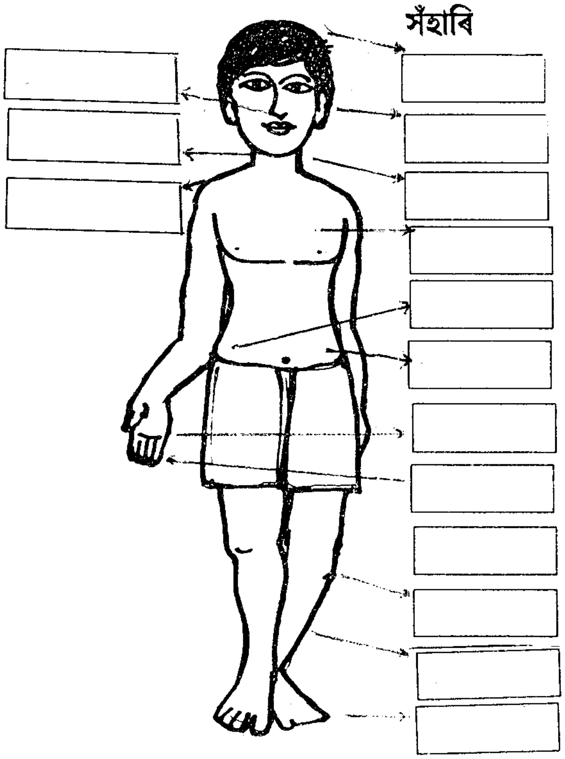
খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত এখন বৰ্ণ-তালিকা আৰু এটা মানুহৰ ছবি দিয়া আছে । তালিকাৰ পৰা উপযুক্ত বৰ্ণ বিচাৰি কাড় চিনেৰে দেখুওৱা শৰীৰৰ অংশৰ নাম ওচৰৰ বাকচত লিখা । যি দলে অধিক শব্দ লিখিব পাৰিবা সেই দলেই জয়ী হবা ।

খেল

টি	ন	কা
আঁ	ক	ত
চ	ৰি	নি
হা	বা	ন
ন্ধ	গো	হু
ড়	ম	ঠুঁ
থু	ঙি	ডি
ন	য়	কো
খ	না	ণ
মূ	মু	ৰ



(৩৯)

শব্দ-স্পোকৰ চকা

উদ্দেশ্য : একে আখৰ বা উপসৰ্গ যোগত তিনি বা আখৰীয়া শব্দ গঠন ।

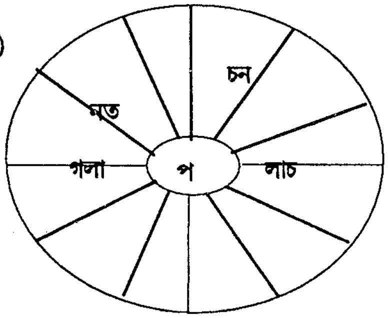
খেলুৱৈ : তিনিজনীয়া ২ টা দল ।

সময় : ৫ মিনিট

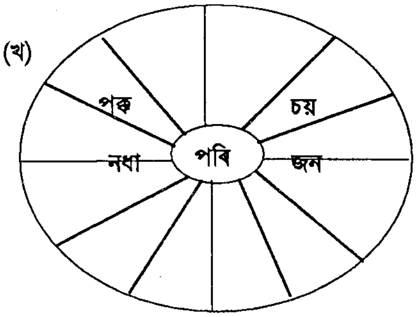
নিৰ্দেশ : তলৰ প্ৰতিটো চকাৰ কেন্দ্ৰত এটি আখৰ বা এটি উপসৰ্গ আছে আৰু চাৰিডাল স্পোকত চাৰিটা শব্দ উদাহৰণ স্বৰূপে দিয়া আছে । কেন্দ্ৰত থকা আখৰটো বা উপসৰ্গটোৰ লগত স্পোকত থকা শব্দবোৰ যথাযথভাৱে বা লুটিয়াই যোগ কৰিলে অৰ্থযুক্ত নতুন শব্দ গঠিত হয় । 'ক' দলে 'ক' আৰু 'খ' চকাৰ আৰু 'খ' দলে 'গ' আৰু 'ঘ' চকাৰ বাকীবোৰ স্পোকত উপযুক্ত শব্দ বহুওৱা যাতে কেন্দ্ৰ আৰু স্পোকত থকা শব্দ মিলি একোটা অথপূৰ্ণ শব্দ হয় ।

খেল আৰু সঁহাৰি

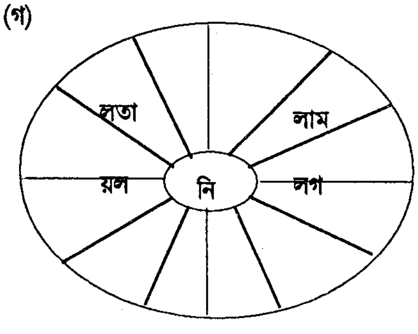
(ক)



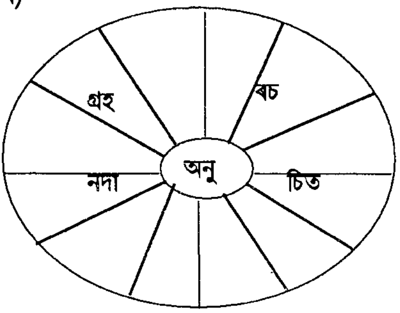
(খ)


পক্ক
চয়
নধা
পৰি
জন

(গ)



(ঘ)


গ্ৰহ
ৰচ
নদা
অনু
চিত

(৪১)

শব্দৰ চেৰেকী

উদ্দেশ্য : নিয়ন্ত্রিত পৰিস্থিতিত সীমিত আখৰৰ সহায়ত নতুন শব্দ গঠন ।

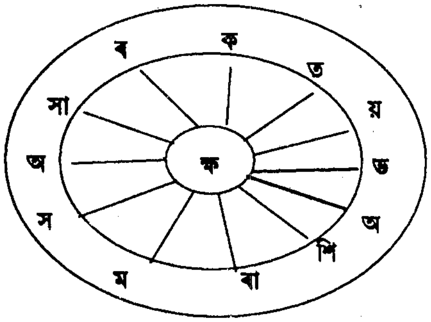
খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

নির্দেশ : তলত দিয়া বৃত্তটোৰ কেন্দ্রত ‘ক্ষ’ আৰু পৰিধিত ভালেমান আখৰ আছে । ইয়াৰে ‘ক্ষ’ আখৰটো মাজত ৰাখি পৰিধিত দিয়া আখৰৰ দুটা আগে পিছে লগাই শব্দ গঠন কৰা । দুয়ো বেলেগে বেলেগে কৰিবা । প্রতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ বাবে ১ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে।

উদাহৰণ : ৰ + ক্ষ + ক = ৰক্ষক

খেল



সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

৭।

৮।

৯।

১০।

(৪২)

শব্দৰ স্কোৱাচ খেল

উদ্দেশ্য : এক আখৰীয়া শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ৫ জন (প্ৰত্যেকে বেলেগে বেলেগে খেলিবা)

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত দহটা শব্দ লিখিবৰ কাৰণে ঘৰ আঁকি থোৱা আছে । তাত এটা মাত্ৰ আখৰ লিখি বাকী দুটাকে ঘৰ খালি ৰখা হৈছে । খালি ঘৰবোৰত এনে দুটাকৈ আখৰ লিখা যাতে তিনিওটা আখৰ মিলি এটা অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ হয় আৰু সেই আখৰ কেইটাৰ কোনোবা এটাই নিজৰ বৰীয়াকৈ এটা অৰ্থ কৰিব পাৰে। তোমালোকে প্ৰথমে খালি ঠাই পূৰণ কৰা আৰু পিছত সেই বিশেষ অৰ্থপূৰ্ণ আখৰটো অৰ্থসহ তলত লিখা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ চয়নৰ কাৰণে ১ নম্বৰ । প্ৰতিটো অৰ্থ-পূৰ্ণ আখৰ লিখি উলিওৱাৰ কাৰণে ১ নম্বৰ আৰু প্ৰতিটো ভুলৰ বাবে - ১ । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ	অ	-	ধ	-----> অগাধ	গা = **শৰীৰ**

খেল

১)

		ক

২)

	ব	

৩)

ক		

৪)

	হ	

৫)

		ল

৬)

		ল

৭)

	হ	

৮)

ই		

৯)

	ল	

১০)

	হ	

১১)

ব		

১২)

ক		

১৩)

	ল	

সঁহাৰি

১।
২।
৩।
৪।
৫।
৬।
৭।
৮।
৯।
১০।

(৪৩)

শব্দৰ লুকাভাকু

উদ্দেশ্য : আদি আখৰ সলনি কৰি ভিন্ন অৰ্থবাচক শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত বাওঁফালে ৫ টা শব্দ দিয়া আছে । প্ৰতিটো শব্দৰ সোঁফালে তিনিটাকৈ অসম্পূৰ্ণ শব্দ দিয়া আছে, সিহঁতৰ প্ৰথম আখৰটো কৰবাত লুকাই আছে । প্ৰতিটো অসম্পূৰ্ণ শব্দৰ কাষত তাৰ অৰ্থটো বন্ধনীত দিয়া আছে । অৰ্থলৈ চাই প্ৰতিটো শব্দৰ লুকাই থকা আখৰটো ধৰি আনি খালি বাকচৰ ভিতৰত লিখা । প্ৰতিটো শব্দ শুদ্ধকৈ সম্পূৰ্ণ কৰাৰ বাবে ২ নম্বৰ, আৰু প্ৰতিটো ভুলৰ বাবে -১। যিয়ে নিজৰ ভাগৰ কাম শেষ কৰি, পঞ্চমটো কৰিব পাৰিবা, তেওঁ ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা । তোমালোকৰ সুবিধাৰ কাৰণে এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ **খেল** : ভৰত ☐ৰত (এটা ঋতু), ☐ৰত (পৃথিৱী)
সঁহাৰি : শৰত মৰত

খেল

১। অকৰা ☐কৰা (এবিধ বন), ☐কৰা (প্ৰবচন), ☐কৰা(এবিধ কীট)
২। নকটা ☐কটা (এটা স্বাদ), ☐কটা (এঠাযুক্ত), ☐কটা (ভেঙুচালি কৰা)
৩। গপত ☐পত (বৰ গৰম), ☐কপত (অঙ্গীবাৰ), ☐পত (সৌন্দৰ্য্যত)
৪। কঁহাৰ ☐হাৰ (খাদ্য), ☐হাৰ (প্ৰমোদ ভ্ৰমণ), ☐হাৰ (আঘাত)
৫। ৰবৰ ☐বৰ (বাতৰি), ☐বৰ (মৃতকৰ শেষ স্থান), ☐বৰ (মুখ্য নহয় তলতীয়া)

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

(৪৪)

শব্দৰ যমজ চকৰি

উদ্দেশ্য : কেন্দ্ৰত 'ব্ৰ' ব্যৱহাৰ কৰি শব্দ গঠন কৰা ।

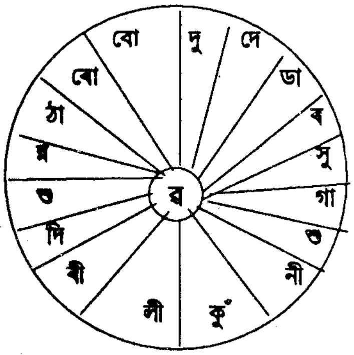
খেলুৱৈ : তিনি জনীয়া ২টা দল

সময় : ৪ মিনিট

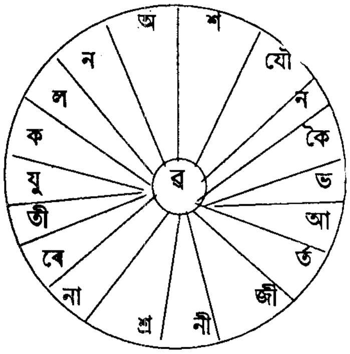
নিৰ্দেশ : তলত দিয়া চকৰি দুটাৰ কেন্দ্ৰত 'ব্ৰ' আখৰটো দিয়া হৈছে । ব্যাসাৰ্দ্ধৰ মাজত আন কিছুমান আখৰ খেলিমেলিকৈ দিয়া হৈছে । কেন্দ্ৰৰ 'ব্ৰ' আখৰটোৰ লগত ব্যাসাৰ্দ্ধৰ পৰা দুটাকৈ আখৰ লৈ একোটা অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ গঠন কৰিব পাৰি । এটা দলে 'ক' চকৰিৰ পৰা, আনটো দলে 'খ' চকৰিৰ পৰা শব্দ গঠন কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু প্ৰতিটো ভুলৰ বাবে -১ । কোনো দলে প্ৰথমটো শেষ কৰি দ্বিতীয়টোৰপৰা অতিৰিক্ত শব্দ গঠন কৰিব পাৰিলে বোনাচ ২ নম্বৰ পাবা ।

খেল

চকৰি 'ক'


ব্ৰ
বো
দু
দে
ডা
ৰ
সু
গা
শু
নী
কুঁ
লী
বী
দি
শু
ঠা
বো

চকৰি 'খ'


ব্ৰ
অ
শ
যৌ
ন
কৈ
ভ
আ
র্ত
জ্ঞী
নী
শ্ৰ
না
ৰে
তী
যু
ক
ল
ন

সঁহাৰি

চকৰি ‘ক’		চকৰি ‘খ’	
১।	২।	১।	২।
৩।	৪।	৩।	৪।
৫।	৬।	৫।	৬।
৭।	৮।	৭।	৮।
৯।	১০।	৯।	১০।
১১।	১২।	১১।	

(৪৫)

লো-চুম্বক খেল

উদ্দেশ্য : চিত্ৰ আৰু প্ৰদত্ত শব্দৰ সহায়ত যুগ্ম শব্দৰ গঠন ।

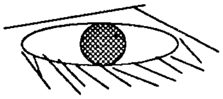
খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত এলানি চিত্ৰৰ চুম্বক দিয়া আছে । প্ৰতিটো চিত্ৰৰ সোঁফালে কিছুমান শব্দৰ গুটি দিয়া আছে। তাৰে কেইটামানহে কেৱল লোৰ অৰ্থাৎ চিত্ৰ-চুম্বকে আকৰ্ষণ কৰিব পৰা বিধৰ । প্ৰতিটো চিত্ৰই বুজোৱা শব্দটো কোৱা আৰু সেই শব্দটোৱে আকৰ্ষণ কৰিব পৰা শব্দবোৰ তাত লগ লাগিবলৈ দি একোটা যুগ্ম শব্দ গঠন কৰা । এনেকৈ গঠন কৰা শব্দসমূহ সোঁফালে লিখিবা । চিত্ৰই বুজোৱা শুদ্ধ যুগ্ম শব্দ চয়নৰ কাৰণে ২ নম্বৰ আৰু শুদ্ধ যুগ্ম শব্দ গঠনৰ বাবে ১ নম্বৰ । ভুল যুগ্ম শব্দ গঠনৰ বাবে -১ নম্বৰ । এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

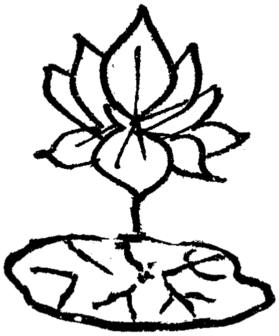
উদাহৰণ

খেল **সঁহাৰি**

ছবি	শব্দ	যুগ্ম শব্দ
	তিনি	
	সু	সুনয়না
	চাৰি	ত্ৰিলোচন
	ত্ৰি	সুলোচন

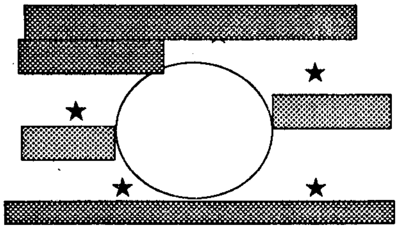
খেল **সঁহাৰি**

ক) ছবি



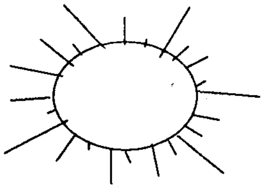
শব্দ	
নাভ	১।
মণি	২।
কোমল	৩।
ৰাগ	৪।
শ্ৰী	৫।
লোচন	
পাত	
বিভূষণ	
নয়ন	

খ)



পাত	১।
কলা	২।
গ্ৰহণ	৩।
মুখী	৪।
মল্লিকা	৫।
কান্তি	৬।
মুখ	৭।
বদন	
তৰা	

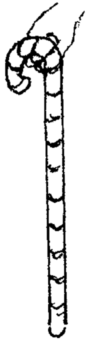
গ)



পুৰ
গ্ৰহণ
বদনী
মুখী
কান্তি
মণ্ডল

১।
২।
৩।
৪।

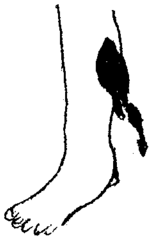
ঘ)



পানী
ধৰ
বিধান
দোষ
বিধি
পাণি

১।
২।
৩।
৪।

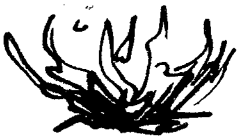
ঙ)



চাপ
তাপ
পাত
বীজ
মাত
স্ৰাৱ

১।
২।
৩।
৪।

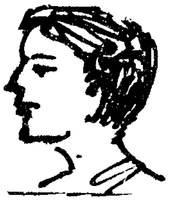
চ)



শিখা
বাণ
পুৰ
কাণ্ড
ঘৰ
গড়
মতী
পৰীক্ষা
শৰ্মা
কোণ

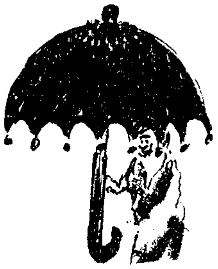
১।
২।
৩।
৪।
৫।
৬।

ছ)



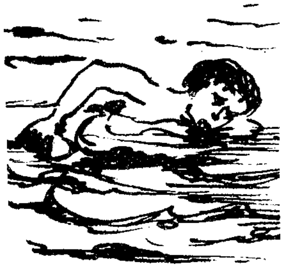
মণি	১।
মালা	২।
ধাৰ্য	
দৃষ্টি	৩।
গত	
নামা	
চ্ছেদ	

জ)



ছায়া	১।
জুৰ	
ভংগ	২।
পাত	
পতি	৩।

ঝ)



কোঁৱৰ	১।
চল	২।
দানব	৩।
ক্ৰীড়া	
চৰ	৪।
কইনা	৫।
তৰংগ	
পান	৬।
হস্ত	
প্ৰপাত	৭।
হস্তী	

(৪৬)

শব্দাংশৰ স্পোক

উদ্দেশ্য : 'নী'ৰে শেষ হোৱা শব্দ গঠন ।

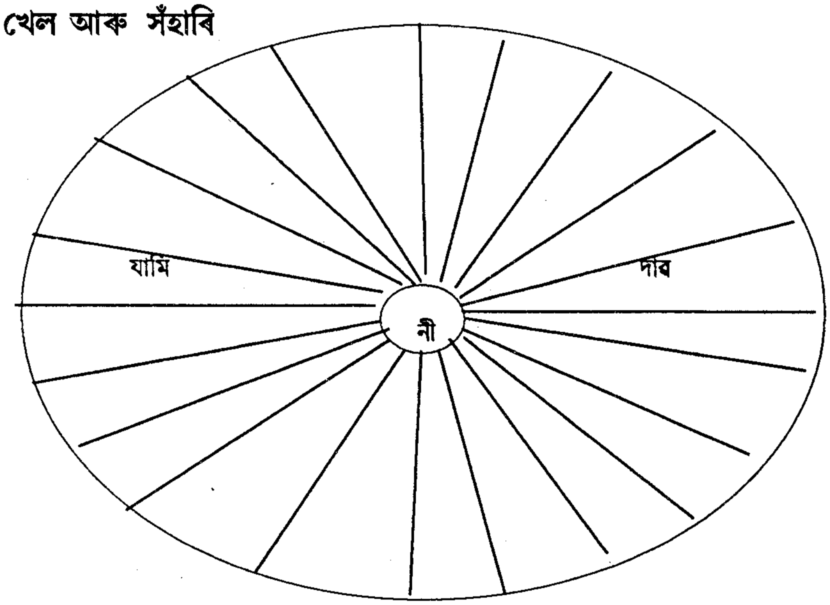
খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২টা দল

সময় : ৪ মিনিট

নির্দেশ : তলত এটা চাইকেলৰ চকা দিয়া আছে ; তাৰ কেন্দ্ৰৰ বিন্দুটোত 'নী' ৰখা হৈছে । চকাটোত একৈশ ডাল স্পোক লগাব লাগে । প্ৰতিডাল স্পোকৰে 'নী'ৰে শেষ হোৱা একোটা নাম দিয়া । উদাহৰণ স্বৰূপে দুডাল স্পোকৰ নাম দিয়া হৈছে । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ আৰু ভুলৰ বাবে -১। যিজনে বেছি সংখ্যক স্পোকৰ নাম লিখিব পাৰিবা সেইজনে ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা । উদাহৰণ স্বৰূপে দুডাল স্পোকৰ নামকৰণ কৰি দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ : যামিনী
দাৱনী

খেল আৰু সঁহাৰি



(৪৭)

সগোত্ৰীয় শব্দৰ কলোনি

উদ্দেশ্য : গঠন, অৰ্থৰ সামঞ্জস্য আৰু বৈয়াকৰণিক পাৰ্থক্যৰ ওপৰত ভিত্তি কৰি শব্দৰ পাৰ্থক্য দেখুওৱা ।

খেলুৱৈ : দুজনীয়া তিনিটা দল ।

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ 'ক', 'খ' আৰু 'গ'- এই তিনিও শাখাতে কিছুমান নাম দিয়া আছে । 'ক' শাখাত কিছুমান গাওঁ আছে । তাৰে কেইখনমান কিবা কাৰণত নিমিলে । সেই কেইখন আঁতৰাই প্ৰথম দলে সদৃশ গাওঁৰ এটা মহকুমা কৰা । 'খ' শাখাত কেইটামান ফুলৰ নাম আছে, তাৰ কিছুমান বাকীবোৰৰ লগত নিমিলে । এই নিমিলা ফুলকেইটা আঁতৰাই সদৃশ ফুলৰ (শব্দৰ) এটা তোৰা সজোৱা । 'গ' শাখাত আন কিছুমান শব্দ আছে, তাৰে কিছুমান অৰ্থগত কাৰণত বাকীবোৰৰ লগত নিমিলে । তৃতীয় দলে সেই নিমিলা শব্দকেইটা আঁতৰাই সদৃশ শব্দৰ এডাল মালা গাথা । শুদ্ধ চয়নৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু প্ৰতিটো ভুলৰ বাবে - ১ । যিটো দলে আগেয়ে শেষ কৰিব পাৰিবা সেইদলে ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

খেল

'ক' শাখা

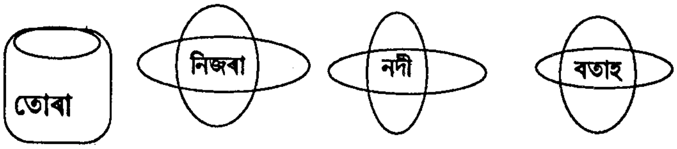
বিলগাওঁ আঠগাওঁ দলগাওঁ

ছয়গাওঁ

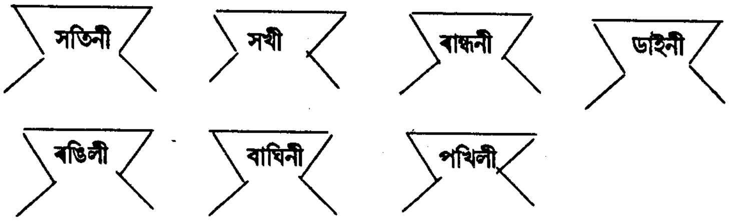
দেৰগাওঁ নগাওঁ সাতগাওঁ

'খ' শাখা

মেঘ আকাশ বৰফ হ্ৰদ


তোৰা
নিজৰা
নদী
বতাহ

‘গ’ শাখা


সতিনী
সখী
ৰান্ধনী
ডাইনী
ৰঙিলী
বাঘিনী
পখিলী

সঁহাৰি

ক) ১।	খ) ১।	গ) ১।
২।	২।	২।

(৪৮)

শব্দৰ পিৰামিড

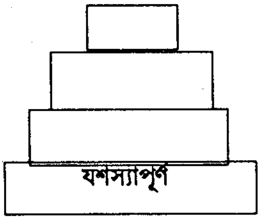
উদ্দেশ্য : শব্দ গঠন

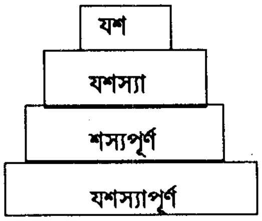
খেলুৱৈ : দুজনীয়া ছাত্ৰৰ দল ।

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : প্ৰদত্ত শব্দক ভেঁটি হিচাবে লৈ তাৰ পৰা এটা এটাকৈ আখৰ বাদ দি বাকীখিনি তাৰ ওপৰত লিখা। এনেকৈ শব্দৰ একোটা পিৰামিড সাজা । পিৰামিডৰ ভেঁটি শব্দটো দিয়া আছে । পিৰামিডৰ প্ৰতি খলপৰ শব্দ অৰ্থপূৰ্ণ হব । প্ৰতিটো শুদ্ধ পিৰামিডৰ কাৰণে ২ নম্বৰ আৰু প্ৰতিটো ভুল শব্দৰ বাবে -১ । এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

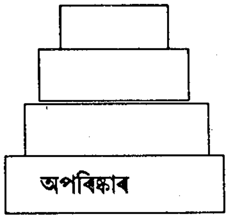
উদাহৰণ **খেল** **সঁহাৰি**



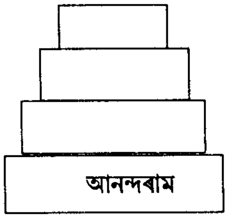

যশ
যশস্যা
শস্যপূৰ্ণ
যশস্যাপূৰ্ণ

খেল আৰু সঁহাৰি

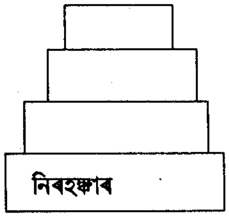
(১)



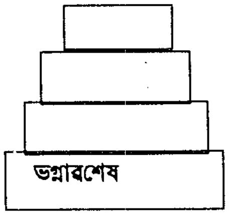
(২)



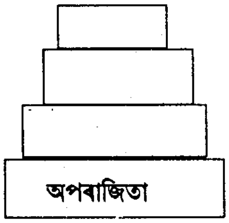
(৩)



(৪)



(৫)



(৪৯)

শব্দৰ ৰিলে ৰেচ

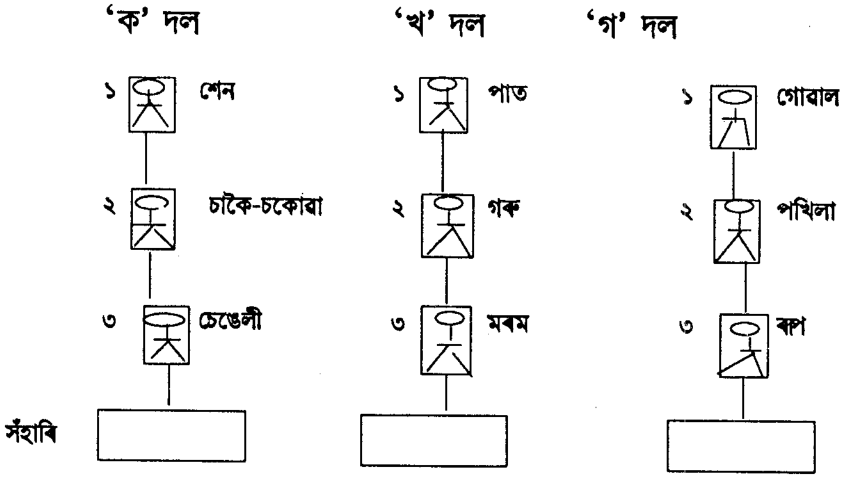
উদ্দেশ্য : প্ৰদত্ত শব্দৰপৰা আখৰ বাছি নতুন শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : তিনিজনীয়া ৩টা দল ।

সময় : ১ মিনিট

নিৰ্দেশ : প্ৰতিটো দলে প্ৰতিটো স্তম্ভৰ ১, ২ আৰু ৩ বাছি লোৱা । প্ৰত্যেকৰে ওচৰত একোটা শব্দ আছে । হুইচেল বাজিলে ১ নং ছাত্ৰই ওচৰৰ শব্দৰ পৰা একোটা আখৰ নি সেই দলৰ ২ নং জনক দিবা । তেওঁ ওচৰৰ পৰা আৰু এটি আখৰ লৈ ৩য় জনক দিবা । ৩য় জনে একেদৰে আৰু এটি আখৰ বাছি লৈ বাকচত থোৱা । সেই আখৰ তিনিওটা লগ লাগি একোটা অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ হব লাগিব । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । আগেয়ে কৰা দলে ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

খেল



‘ক’ দল
‘খ’ দল
‘গ’ দল
১
শেন
২
চাকৈ-চকোৱা
৩
চেঙেলী
১
পাত
২
গৰু
৩
মৰম
১
গোৱাল
২
পখিলা
৩
ৰূপা
সঁহাৰি

(৫০)

বাটলু গুটিৰে শব্দ চিকাৰ

উদ্দেশ্য : জীৱ জন্তুৰ নাম চিনাকি কৰা ।

খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ তালিকা খনত কিছুমান জন্তুৰ নাম ভাঙি ভাঙি লিখি থোৱা আছে । বাটলু গুটিৰ সহায়ত চিকাৰ কৰি প্ৰত্যেকে কমেও পাঁচটা জন্তুৰ নাম আনা । প্ৰতিটো শুদ্ধ চিকাৰৰ বাবে ১ নম্বৰ । ৫টাতকৈ বেছি চিকাৰ কৰিব পৰাজনে ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

খেল

ৰী	বা	ভা	▨	সি	ঘ	▨	হ	▨	▨	ম
	শি	গা	বা	▨	ং	▨	▨	ৰি	▨	তী
মে	ঘো	লু	ড়	গ	য়া	ল	ক্ষ	▨	▨	▨
	গঁ	ব	ৰা	হ	ৰি	গ	লী	ণ	নী	ল
কুঁ	দ	ক	▨	ছা	জে	গা	▨	ই	ব্ৰা	হা

সঁহাৰি

ক) ১)
২)
৩)
৪)
৫)

খ) ১)
২)
৩)
৪)
৫)

গ) ১)
২)
৩)
৪)
৫)

(৫১)

কল্পতৰুৰ বৃত্তি ফল

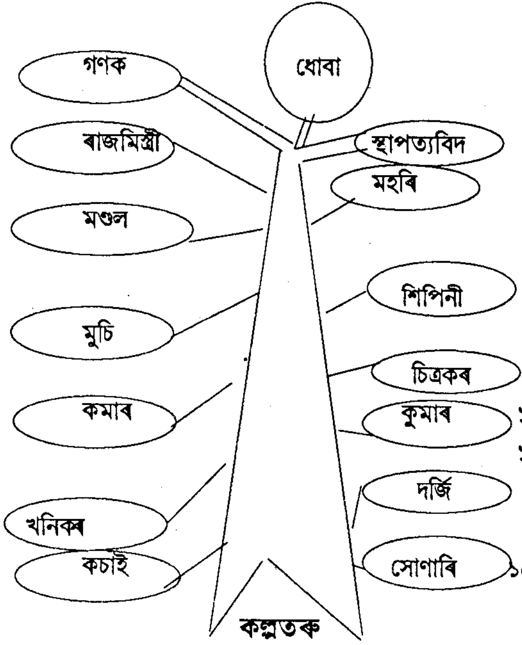
উদ্দেশ্য : কৰ্মৰ ওপৰত ভিত্তি কৰি হোৱা মানুহৰ বৃত্তিমূলক নাম জ্ঞান ।

খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২ টা দল ।

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত দেখুওৱাৰ দৰে কল্পতৰু বৃক্ষত দহটা বৃত্তিগত নামৰ ফল লাগি আছে । সোঁফালে কিছুমান বাক্য আছে । বাক্যবোৰৰ কাষত একোটাকৈ বাকচ আছে । প্ৰতিটো দলে বেলেগে বেলেগে বৃত্তিগত নামৰ ফলবোৰ চিঙি আনি শুদ্ধভাৱে কাষত থকা বাকচত ভৰোৱা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দৰ চয়নৰ কাৰণে ১ নম্বৰ, ভুলৰ কাৰণে -১ । যি দলে বেছিকৈ শুদ্ধ শব্দ ভৰাব পাৰিবা সেইদলে বোনাচ ২ নম্বৰ পাবা ।

খেল আৰু সঁহাৰি


ধোবা
গণক
ৰাজমিস্ত্ৰী
স্থাপত্যবিদ
মহৰি
মণ্ডল
শিপিনী
মুচি
চিত্ৰকৰ
কমাৰ
কুমাৰ
দৰ্জি
খনিকৰ
কচাই
সোণাৰি
কল্পতৰু

১। যিয়ে মাটিৰ কাম কৰে ☐
২। যি লোহাৰ সা-সৰঞ্জাম গঢ়ে ☐
৩। যিয়ে সোণ-ৰূপৰ কাম কৰে ☐
৪। যিয়ে মাটিৰ মূৰ্তি সাজে ☐
৫। যিয়ে মাংসৰ ব্যৱসায় কৰে ☐
৬। যি শিলৰ মূৰ্তি তৈয়াৰ কৰে ☐
৭। যিয়ে পকা ঘৰ বন্ধা কাম কৰে ☐
৮। যিয়ে চামৰাৰ কাম কৰে ☐
৯। যিয়ে কাপোৰ ধোৱে ☐
১০। যিয়ে কাপোৰ বয় ☐
১১। যিয়ে ছবি আঁকে ☐
১২। যিয়ে মাটি জোখ-মাখ কৰে ☐
১৩। যিয়ে ভাগ্য গণনা কৰে ☐
১৪। যিয়ে কাপোৰ চিলায় ☐
১৫। যিয়ে কাছাৰীত দলিল আদি লিখে ☐

(৫২)

শব্দৰ লাটুম খেল

উদ্দেশ্য : বিশেষণৰ পৰা বিশেষ্য আৰু বিশেষ্যৰ পৰা বিশেষণ শব্দৰ গঠন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত লাটুম খেলৰ ঢাল এখন দিয়া আছে । ঢালৰ ঘৰবোৰত নম্বৰ দিয়া আছে । তাৰ তলত ক্ৰমিক নম্বৰ সহ শব্দতালিকা এখন দিয়া আছে । তোমালোকে ঢালখনৰ ওপৰত লিচু গুটিৰ লাটুম ঘূৰোৱা। যি সংখ্যাৰ ওপৰত লাটুম ৰৈ যায়, সেই সংখ্যাই বুজোৱা শব্দৰ লগত সম্পৰ্ক থকা আন শব্দটো লিখিবা । যদি লাটুম খালি ঠাইত পৰে আৰু এবাৰ সুযোগ পাবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । এজন এৰি এজনে খেলিবা ।

উদাহৰণ : স্বাৱলম্বী --- স্বাবলম্বন

খেল

		০	১১		
১		৫	৬		
২		১৪		১০	
	৭		৮	১৩	
৩	৯		১৫	৯	
	৪		১২		

সঁহাৰি

১) প্ৰতিযোগী ______
২) ______ উপকাৰিতা
৩) সহযোগী ______
৪) প্ৰয়োজন ______
৫) ______ পাৰদৰ্শিতা
৬) অল্পভাষী ______
৭) ______ পক্ষপাতিতা
৮) হিতাকাঙ্ক্ষী ______
৯) মহানুভৱ ______
১০) সাহসী ______
১১) ______ সত্যবাদিতা
১২) আন্তৰিক ______
১৩) ______ উৎফুল্লতা
১৪) বিমৰ্ষ ______
১৫) ______ সাধুতা

(৫৩)

শব্দৰ খট্‌খটি

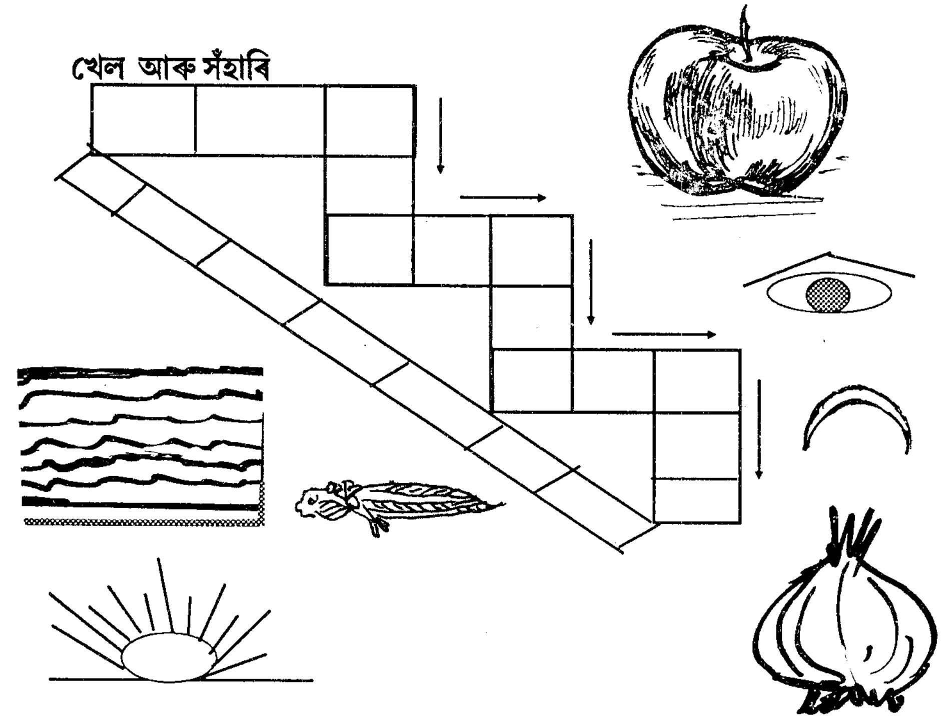
উদ্দেশ্য : ছবিৰ আভাস লৈ শব্দ গঠন ।

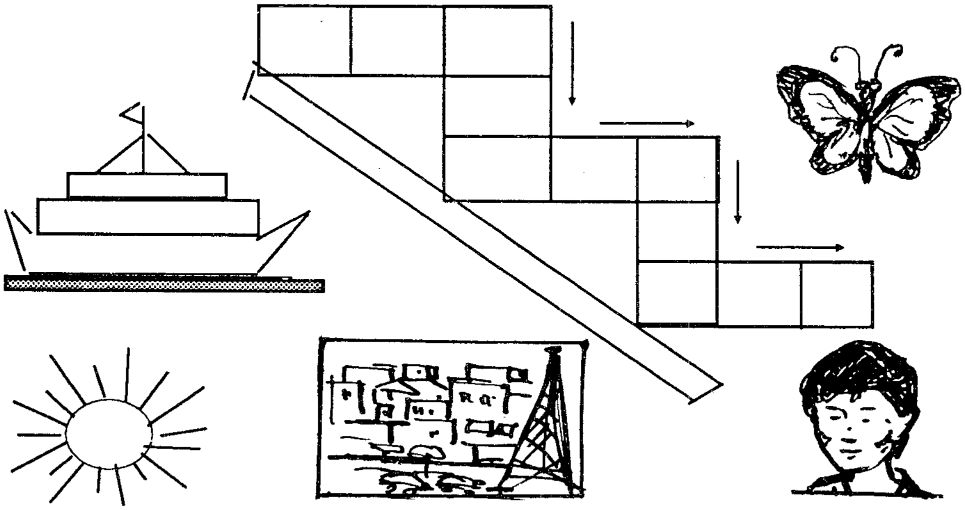
খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত একোটা খট্‌খটি আৰু তাৰ কাষত কিছুমান চিত্ৰ দিয়া আছে । চিত্ৰই বুজোৱা শব্দ লৈ, কাড় চিনেৰে দেখুওৱা মতে, শব্দবোৰ এফালৰ পৰা এনেভাৱে বহুৱাই যোৱা যাতে প্ৰথম শব্দৰ শেষ আখৰেৰে দ্বিতীয় শব্দ আৰম্ভ হয় ; দ্বিতীয় শব্দৰ শেষ আখৰেৰে তৃতীয় শব্দ আৰম্ভ হয়, ইত্যাদি । প্ৰতি শুদ্ধ শব্দৰ বাবে ১ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । আগেয়ে শেষ কৰিব পৰাজনে বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা ।

খেল আৰু সঁহাৰি





(৫৪)

শব্দৰ জুনুকা

উদ্দেশ্য : ধ্বন্যাত্মক শব্দৰ গঠন ।

খেলুৱৈ : প্ৰতিজন ছাত্ৰই বেলেগে বেলেগে খেলিবা ।

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত অনুকাৰ শব্দৰ এখনি তালিকা ৰখা হৈছে । তাৰ প্ৰতিটো শব্দৰ একোটা আখৰ ৰাখি বাকীবোৰ উঠাই দি খালি বাকচ ৰখা হৈছে । তোমালোকে খালি বাকচত উপযুক্ত আখৰবোৰ বহুৱাই প্ৰতিধ্বন্যাত্মক শব্দ গঠন কৰা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দৰ বাবে ১ নম্বৰ, ভুলৰ বাবে - ১ । তোমালোকৰ সুবিধাৰ কাৰণে তালিকাৰ ১ম আৰু শেষ শব্দ দুটা গঠন কৰি দেখুওৱা হৈছে ।

খেল আৰু সঁহাৰি

১) দপ-দপ

২) গ☐-☐☐

৩) ৰ☐-☐☐

৪) চ☐-☐☐

৫) ট☐-☐☐

৬) টু☐-☐☐

৭) ট☐-☐☐

৮) ৰ☐-☐☐

৯) ক☐-☐☐

১০) কে☐-☐☐

১১) ঘ☐-☐☐

১২) হি☐-☐☐

১৩) গি☐-☐☐

১৪) চি☐-☐☐

১৫) জ☐-☐☐

১৬) হো☐-☐☐

১৭) ব☐-☐☐

১৮) শু☐-☐☐

১৯) হি☐-☐☐

২০) ধ☐-☐☐

২১) ধি☐-☐☐

২২) প☐-☐☐

২৩) মিৰ-মিৰ

(৫৫)
চিত্ৰ দৰ্পণ

উদ্দেশ্য : ছবি চাই ব্যক্তিৰ নামবাচক যুগ্ম বিশেষ্য বা বিশেষণ পদ গঠন ।

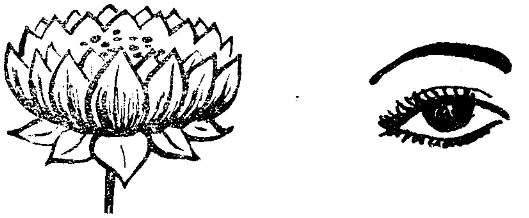
খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ১ মিনিট

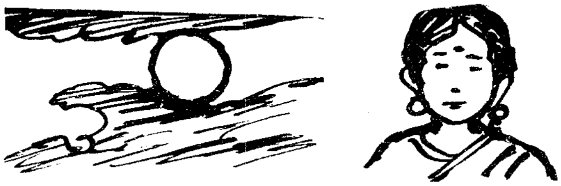
নিৰ্দেশ : তলত প্ৰতিশাৰীত দুটাকৈ চিত্ৰ দিয়া আছে । দুয়োটা চিত্ৰৰ অৰ্থ মিলি এটা ব্যক্তিবাচক বিশেষ্য বা বিশেষণ পদ হয় । প্ৰথমে এজনে এযোৰ চিত্ৰ দেখুওৱা; আনজনে সেই যুগ্ম বিশেষ্য বা বিশেষণ শব্দটো লিখা । পাৰিলে ১ নম্বৰ আৰু নোৱাৰিলে প্ৰথমজনে কৈ বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা । এইবাৰ দ্বিতীয়জনে ধৰিবা, প্ৰথমজনে উত্তৰ দিবা ।

খেল **সঁহাৰি**

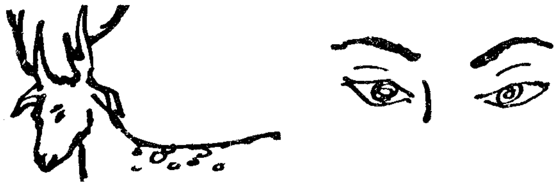
১।



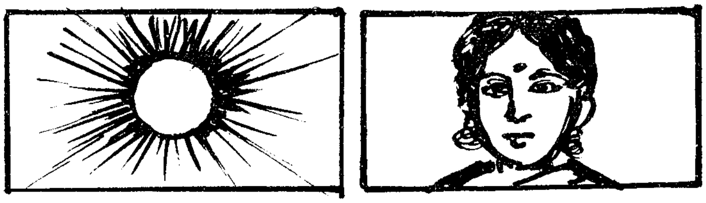
২।

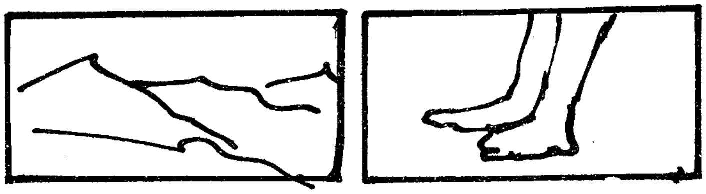


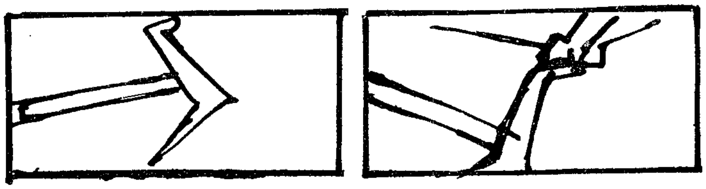
৩।



খেল	সঁহাৰি

৪। 

৫। 

৬। 

(৫৬)

শব্দৰ ত্ৰিভুজ (ক)

উদ্দেশ্য : বিপৰীতাৰ্থক শব্দ গঠনৰ অভ্যাস ।

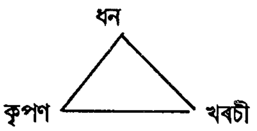
খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ শব্দ তালিকাৰপৰা ভাবৰ লগত সংগতি থকা তিনিটা শব্দ লৈ একোটাকৈ ত্ৰিভুজ আঁকিবা । ত্ৰিভুজৰ দুটা কোণত দুটা বিপৰীত অৰ্থবাচক শব্দ দিবা । আনটোত সেই দুটা শব্দৰ লগত ভাবৰ সংগতি থকা আনটো শব্দ দিবা । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে । প্ৰতিটো শুদ্ধ ত্ৰিভুজৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু ত্ৰিভুজৰ এটা শব্দ ভুল হ'লে -১ নম্বৰ ।

অসমীয়া ভাষাৰ খেল

উদাহৰণ



ধন	জমা	খৰচী
ধাৰ	কৃপণ	খৰচ

খেল

কৃপণ		দিন	ওখ			গ্ৰহণ	
	খৰচী			চাপৰ			বৰ্জন
প্ৰৱেশ		বিৰহ			শকত		
	স্থান		স্বাস্থ্য	মিলন		ধন	
খীন		উদয়	নতুন	গধুৰ	বিবাহ		ৰোগ
	প্ৰেম		অস্ত	পুৰণি		পাতল	
ধনী		দীঘল			বেলি		
	ভাওনা		চুটি			দুখীয়া	

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

৭।

৮।

৯।

১০।

(৫৬)

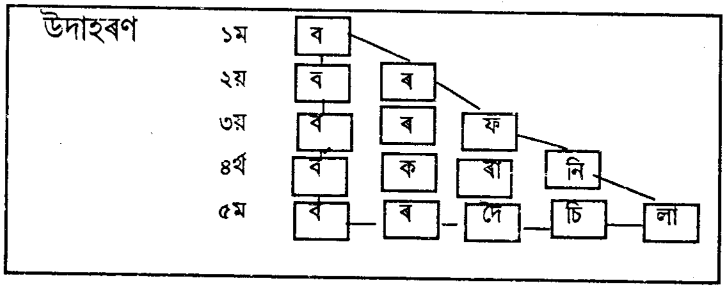
শব্দৰ ত্ৰিভুজ (খ)

উদ্দেশ্য : নিয়ন্ত্ৰিত পদ্ধতিৰে শব্দ সাঁজিবলৈ শিকা ।

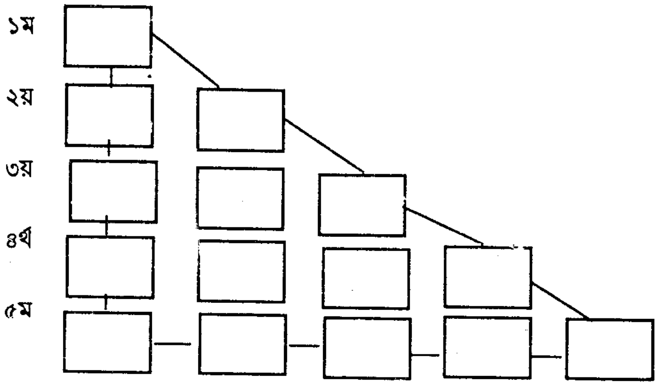
খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২টা দল

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত দিয়া ত্ৰিভুজত কিছুমান খালি ঠাই আছে । ১ম দলৰ এজনে ত্ৰিভুজৰ ওপৰৰ এটা কোণত কোনো এটা আখৰ বহুওৱা, ২য় দলৰ এজনে একে আখৰেৰে আৰম্ভ হোৱা আন এটি দুআখৰীয়া শব্দ ২য় শাৰীত বহুওৱা। এইবাৰ আকৌ ১ম দলে ৩য় শাৰীত ৩টা আখৰৰ এটি শব্দ বহুওৱা । এইদৰে এদল এৰি এদলে চেষ্টা কৰা । প্ৰতি নতুন শব্দ গঠনৰ বাবে ১, কোনোবাই নোৱাৰিলে আনদলে বহুৱাই বোনাচ ১ নম্বৰ, আৰু ভুল হলে -১ নম্বৰ পাবা । এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।


উদাহৰণ
১ম
ব
২য়
ব
ৰ
৩য়
ব
ৰ
ফ
৪ৰ্থ
ব
ক
ৰা
নি
৫ম
ব
ৰ
দৈ
চি
লা

খেল আৰু সঁহাৰি


১ম
২য়
৩য়
৪ৰ্থ
৫ম

(৫৭)

শব্দৰ জাপনি

উদ্দেশ্য : অৰ্থগত পুনৰাবৃত্তি জনিত যুৰীয়া শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ২ জন, দুয়ো বেলেগ বেলেগ ২ খন ঢালত খেলিবা ।

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত দুখন জাপনি খেলৰ ঢাল আছে । ১ ৰ ঘৰত এটা এনে যুৰীয়া শব্দ দিয়া, যাৰ দুয়োটা শব্দই বেলেগে বেলেগে একে অৰ্থ কৰে । ২ আৰু ৩ ৰ ঘৰত দুটা বিপৰীত অৰ্থসূচক শব্দ দিয়া । ৪ ৰ ঘৰত পুনৰ এটা যুৰীয়া শব্দ দিয়া । এনেদৰে শব্দ দি দি আগুৱাই যোৱা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ কাৰণে -১ । আগেয়ে শেষ কৰিব পৰাজনে ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা । এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

<table>
<tr><td rowspan="3">উদাহৰণ</td><td colspan="2">(১) টকা - পইচা</td></tr>
<tr><td>(২) ওখ</td><td>(৩) চাপৰ</td></tr>
<tr><td colspan="2">(৪) ধন-সম্পত্তি</td></tr>
</table>

খেল

তলত দিয়া তালিকাৰ পৰা শব্দ লব পাৰা ।

গুণ	দীঘল	মান	লতা	চুটি	সন্মান	আকাঙ্ক্ষা	গৰিমা	তৰু	আশা	ধন	দাম
ভোগ	বিলাস	সম্পত্তি	পোন	জমা	বৰ	খৰচ	বেঁকা	ৰাতি	দীঘল	দিন	খা

সঁহাৰি

১নং ঢাল

১।	
২।	৩।
৪।	
৫।	৬।
৭।	
৮।	৯।
১০।	

২নং ঢাল

১।	
২।	৩।
৪।	
৫।	৬।
৭।	
৮।	৯।
১০।	

(৫৮)

শব্দৰ পেং

উদ্দেশ্য : দ্ব্যৰ্থক শব্দৰ চৰ্চা ।

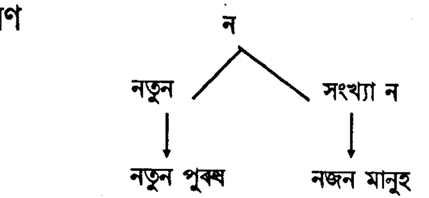
খেলুৱৈ : তিনিজনীয়া ২টা দল

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : 'ক' দলৰ এজনে বাকচত থকা শব্দ এটা কবা । 'খ' দলৰ ১ম জনে তাৰ এটা অৰ্থ কবা আৰু এটা সংক্ষেপ বাক্যাংশ গঠন কৰি দেখুৱাবা । ২য় জনে আন এটা অৰ্থ কবা আৰু এটা বাক্যাংশ কৰি দেখুৱাবা । ৩য় জনে পাৰিলে ৩য় এটা অৰ্থ আৰু বাক্যাংশ এটা কবা, নোৱাৰিলে নতুন এটা শব্দ কবা । এইবাৰ 'ক' দলে একেদৰে উত্তৰ কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ অৰ্থৰ বাবে ১ নম্বৰ, বাক্যৰ বাবে ২ নম্বৰ, ভুল শব্দ বা বাক্যাংশৰ বাবে -১ । অতিৰিক্ত অৰ্থৰ বাবে বোনাচ ১ নম্বৰ । এটা উদাহৰণ দিয়া হ'ল :

অসমীয়া ভাষাৰ খেল

উদাহৰণ


ন
নতুন
সংখ্যা ন
নতুন পুৰুষ
নজন মানুহ

খেল

বৰ গুণ কৰ শৰ

বচন পুৰুষ টিং ৰং বল

পল ঘৰ খুৰা বল শ খৰি

চুৰি নাচনি মাকো পূৰণ হৰণ

কলহ শাৰী মাৰি কাল

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

৭।

৮।

৯।

১০।

১১।

১২।

১৩।

১৪।

১৫।

১৬।

১৭।

১৮।

১৯।

২০।

(৬০)

শব্দৰ সখি পতা

উদ্দেশ্য : অনুস্বাৰ, 'ৰ' কাৰ আৰু ৰেফ্ যুক্ত শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৪ মিনিট

নির্দেশ : তলৰ দুখন তালিকাত কিছুমান শব্দাংশ থোৱা হৈছে । প্ৰতিখন তালিকাৰ পৰা একোটা শব্দাংশ লৈ একোটা অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ গঠন কৰা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ কাৰণে ১ নম্বৰ আৰু প্ৰতিটো ভুলৰ কাৰণে -১ । তোমালোকৰ সুবিধাৰ কাৰণে এটা উদাহৰণ দিয়া হ'ল ।

উদাহৰণ

কৰ	নৰ্	হৰ

মদা,	তল	ধনু

কৰতাল, নৰ্মদা, হৰধনু

খেল

নৰ্	লঙ্	আকৰ্	কঙ্
সঙ্	ব্ৰহ্	ৰঙ্	বৰ্
অঙ্	উত্	আগ্	আশ্

ষা	ষণ	সাৰ	কা
পুৰ	ৰহ	ক	মপুত্ৰ
ৰয়	দমা	তৰ	স

সঁহাৰি

১।
২।
৩।
৪।
৫।
৬।
৭।
৮।
৯।
১০।
১১।
১২।

(৬১)

শব্দৰ ফুলজাৰি

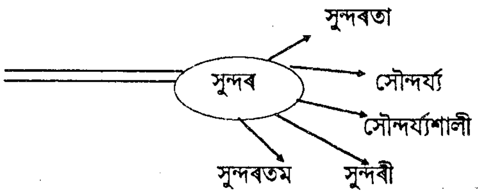
উদ্দেশ্য : প্ৰদত্ত শব্দৰ পৰা যিমান সম্ভৱ নতুন শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ৫ জন

সময় : ৩ মিনিট

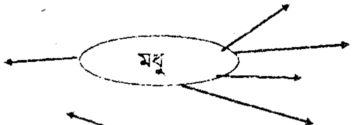
নিৰ্দেশ : তলত বৃত্তৰ কেন্দ্ৰত একোটা শব্দ দিয়া আছে । এজনে তাৰে এটা শব্দ ধৰিবা আৰু ২য় জনে সেই শব্দৰ পৰা গঠন কৰিব পৰা সম্ভাব্য আন তিনিটা বা চাৰিটা শব্দ কবা । নোৱাৰিলে ২য় জনে কবা আৰু ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা । এইবাৰ ২য় জনে ধৰিবা, ৩য় জনে নতুন ভাগৰ শব্দ এটা লৈ অন্য অৰ্থ-যুক্ত শব্দ কবা । এইদৰে এজনৰ পিছত এজনকৈ শব্দ কৈ সম্ভৱপৰ শব্দবোৰ উলিয়াবা ।

উদাহৰণ

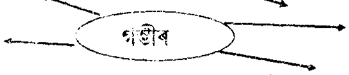

সুন্দৰতা
সুন্দৰ
সৌন্দৰ্য্য
সৌন্দৰ্য্যশালী
সুন্দৰতম
সুন্দৰী

খেল আৰু সঁহাৰি

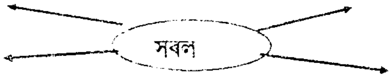
(ক)



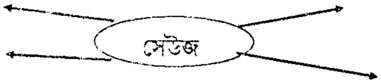
(খ)



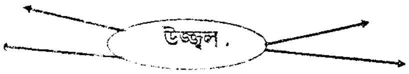
(গ)



(ঘ)



(ঙ)



(৬২)

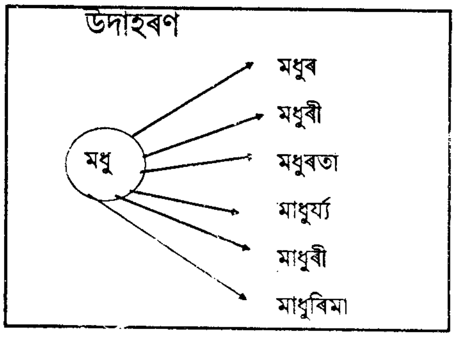
শব্দৰ দীপান্বিতা

উদ্দেশ্য : একে শব্দমূলৰ পৰা উদ্ভুত শব্দ সমষ্টিৰ অধ্যয়ন ।

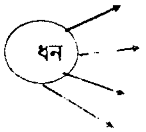
খেলুৱৈ : চাৰিজনীয়া ২টা দল

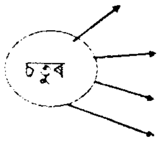
সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত কিছুমান শব্দ বা শব্দমূল দিয়া হৈছে । তাৰ প্ৰতিটোৰপৰা কিমান শব্দ ওলাইছে কব লাগে। প্ৰথম দলৰ এজনে এটা শব্দ কোৱা । আনটো দলে এজন এজনকৈ তাৰ পৰা ওলোৱা শব্দবোৰ কোৱা । এইবাৰ দ্বিতীয় দলে আন এটা শব্দ কোৱা আৰু প্ৰথম দলে তাৰ পৰা ওলোৱা শব্দবোৰ কোৱা । দুটা শব্দ কব পাৰিলে ১ আৰু তাতকৈ বেছি কব পাৰিলে প্ৰতিটোৰ কাৰণে বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা ।

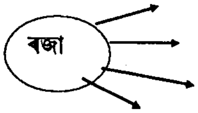

উদাহৰণ
মধু
মধুৰ
মধুৰী
মধুৰতা
মাধুৰ্য্য
মাধুৰী
মাধুৰিমা

খেল সঁহাৰি

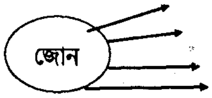
ক)


খ)


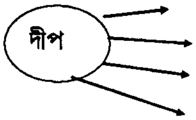
গ)



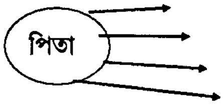
ঘ)



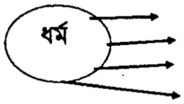
ঙ)



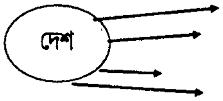
চ)



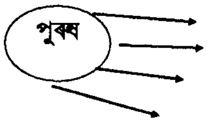
ছ)



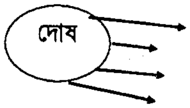
জ)



ঝ)



ঞ)



(৬৩)

ফেশ্বন শ্ব’

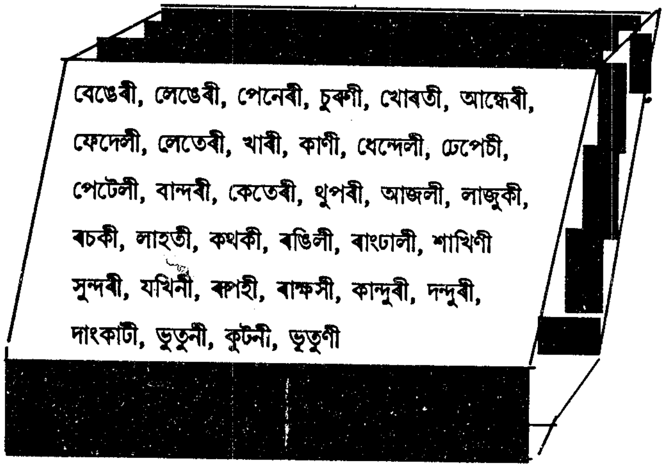
উদ্দেশ্য : স্ত্রীলিঙ্গবাচক শব্দৰ শ্রেণী বিভাজন ।

খেলুৱৈ : শ্রেণীৰ প্রতিগৰাকী ছাত্র-ছাত্রী

সময় : প্রতি ৰাউণ্ডৰ বাবে ২ মিনিট

নির্দেশ : মঞ্চত বিভিন্ন বেশত কিছুমান মহিলাৰ সমাবেশ হৈছে । তেওঁলোকক ভালকৈ লক্ষ্য কৰা আৰু প্রতি ৰাউণ্ডৰ নির্দেশ অনুযায়ী বিভিন্ন শ্রেণীত ভাগ কৰা । প্রতিটো শুদ্ধ চয়নৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ কাৰণে -১ নম্বৰ ।

খেল



বেঙেৰী, লেঙেৰী, পেনেৰী, চুৰুণী, খোৰতী, আন্ধেৰী,
ফেদেলী, লেতেৰী, খাৰী, কাণী, ধেন্দেলী, ঢেপেচী,
পেটেলী, বান্দৰী, কেতেৰী, থুপৰী, আজলী, লাজুকী,
ৰচকী, লাহতী, কথকী, ৰঙিলী, ৰাংঢালী, শাখিণী
সুন্দৰী, যখিনী, ৰূপাহী, ৰাক্ষসী, কান্দুৰী, দন্দুৰী,
দাংকাটী, ভুতুনী, কুটনী, ভূতুণী

সঁহাৰি

১ম ৰাউণ্ড : এতিয়া সেইসকল মহিলাক কাষৰ ১ নং ৰুমলৈ অভ্যৰ্থনাৰ বাবে মাতা যাৰ পুংলিঙ্গবাচক শব্দ নাই। (১)

২য় ৰাউণ্ড : এইবাৰ শৰীৰিকভাৱে বাধাগ্ৰস্ত সকলক অভ্যৰ্থনাৰ বাবে ২ নং কোঠালৈ মাতা । (২)

৩য় ৰাউণ্ড : এইবাৰ চাল-চলনৰ বৈশিষ্ট্য বা আচৰণৰ ওপৰত ভিত্তি কৰি একে যেন লগা সকলক ৩ নং কোঠালৈ অভ্যৰ্থনাৰ বাবে মাতা । ৩)

৪ৰ্থ ৰাউণ্ড : ৪ নং কোঠাত সৎগুণ সম্পন্ন মহিলাসকলক মাতি বহুওৱা । ৪)

৫ম ৰাউণ্ড : এইবাৰ দোষী বা অসৎ গুণবিশিষ্ট সকলক মাতি ৫ নং কোঠালীত বহুওৱা । ৫)

(৬৪)

শব্দৰ গাঁত আৰু গুটি খেল (ক)

উদ্দেশ্য : শব্দৰ বিভাজন আৰু বিভাজিত বৰ্ণেৰে নতুন শব্দ গঠন ।

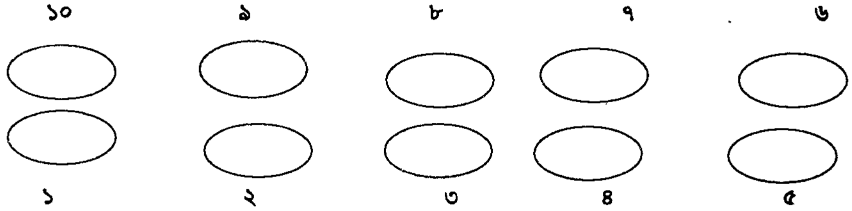
খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ ঢালখনত ১ ৰ পৰা ১০ লৈ একোশাৰী গাঁত আছে । প্ৰতিশাৰী গাঁতৰ তলত চাৰিটাকৈ শব্দ দিয়া আছে । প্ৰতিটো শব্দ ভাঙি আখৰবোৰ প্ৰতিটো গাঁতত এটা এটাকৈ এনেকৈ থৈ যোৱা যাতে দুটা আখৰ পৰা গাঁতটোৰ দুয়োটা আখৰ মিলি এটা অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ হয় ।

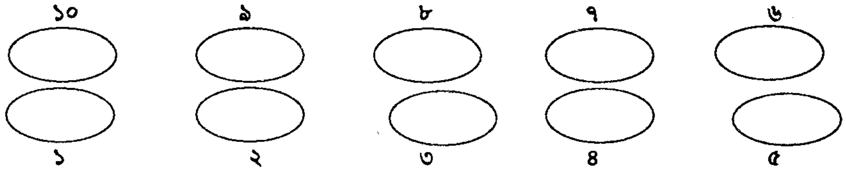
খেল আৰু সঁহাৰি

১)



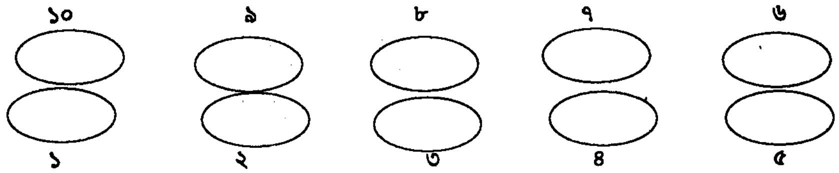
বেঙ, কমল, কঠাল, মেকুৰী

২)



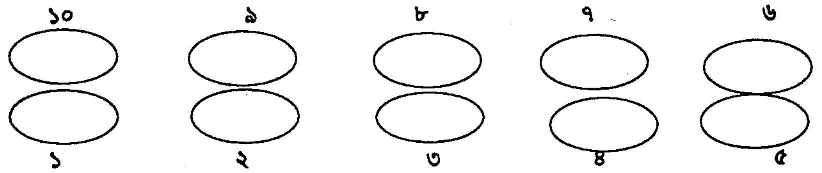
কান্দুলি, পানী, মাগুৰ, মাছুৰৈ

৩)



দৰিকণা, খলিহা, মাছ, কাৰৈ

৪)



বহী, কলম, শিয়াল, বগলী

(৬৪)

শব্দৰ গাঁত আৰু গুটি খেল (খ)

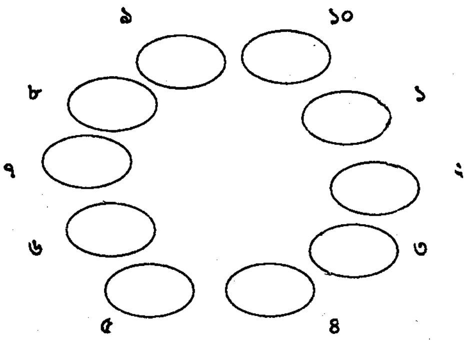
উদ্দেশ্য : স্ত্রীলিংগবাচক শব্দৰ চৰ্চা ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

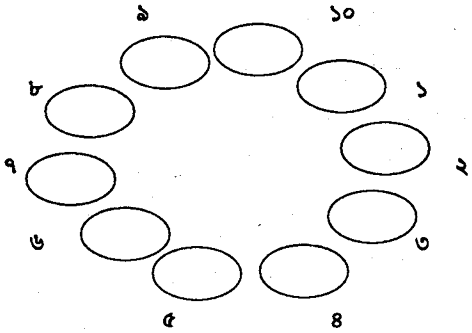
নির্দেশ : তলত ঘূৰণীয়াকৈ ১০ টা গাঁত দিয়া আছে । কাষৰ বাক্যটোৰ শব্দকেইটা ভাঙি আখৰবোৰ এফালৰ পৰা একোটা গাঁতত দি যোৱা । আখৰবোৰ এনেকৈ দিবা যাতে প্ৰথম গাঁতত পৰা দুয়োটা আখৰ মিলি স্ত্রীলিংগবাচক শব্দ এটা হয় । শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ২ আৰু ভুলৰ বাবে -১ ।

১)


৯
১০
৮
১
৭
২
৬
৩
৫
৪

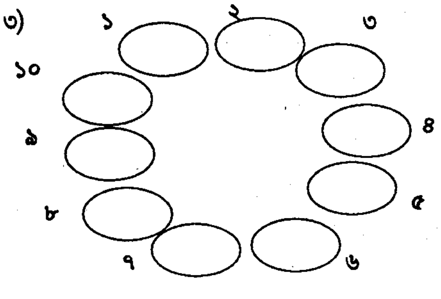
দেউতাৰ ভনীয়েক মাধৱী।

২)


৯
১০
৮
১
৭
২
৬
৩
৫
৪

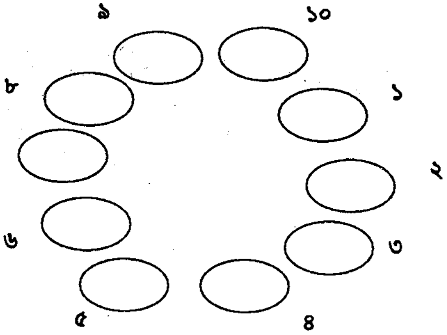
মাৰ আঙুঠিটো হীৰা খটোৱা।

৩)


১
২
৩
১০
৯
৪
৮
৫
৭
৬

ভগৱানৰ নীৰৱ প্ৰাৰ্থনা।

৪)


৯
১০
৮
১
৭
২
৬
৩
৫
৪

সাবিত্ৰী ছাউনীত সোমাইছে।

(৬৫)

শব্দৰ চোঁ ঘৰ

উদ্দেশ্য : বৰ্ণ সংযোগ কৰি শব্দ গঠন ।

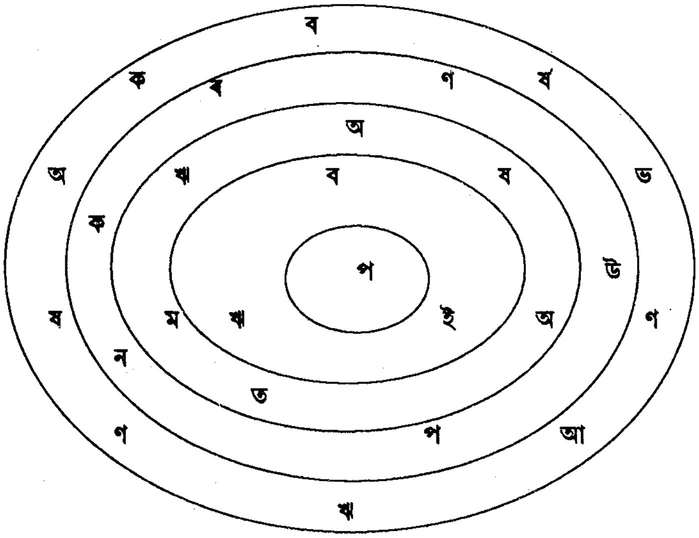
খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ বৃত্তবোৰৰ মাজত কিছুমান শব্দই সাজ-পাৰ খুলি উদং গাৱে আছে । তোমালোকে সিহঁতক বিচাৰি আনি সজাই পৰাই লিখি উলিওৱা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ কাৰণে ২ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ ।

উদাহৰণ : ব+ঋ+ষ+অ+ভ = বৃষভ

খেল


ব
ক
ৰ
ণ
ৰ্ষ
অ
অ
ঋ
ব
ষ
ভ
ক
প
উ
ষ
ম
ঋ
ই
অ
ণ
ন
ত
ণ
প
আ
ঋ

সঁহাৰি

১।
২।
৩।
৪।

(৬৬)

নামৰ মেজিক

উদ্দেশ্য : বিভিন্ন শব্দৰ আখৰ লৈ নিৰ্দিষ্ট শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত একোখন বাগিছাত থকা কিছুমান ফুলৰ নাম লিখা আছে । বিভিন্ন ফুলৰ পৰা আখৰ লৈ এনেকুৱা একোটা শব্দ গঠন কৰা যিটো শব্দই সেই বাগিছাৰ মালীজনৰ থকা ঠাইৰ নাম বুজায় । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ বাবে ২ নম্বৰ ভুলৰ বাবে -১ ।

উদাহৰণ

নাহৰ
পাৰিজাত
ৰজনীগন্ধা
নয়নতৰা
পলাস

ননাপাৰ

মালীজনৰ ঘৰ হল 'ননাপাৰ' নামৰ গাওঁ এখনত ।

খেল আৰু সঁহাৰি

(ক)
কৰবী
জিনীয়া
ৰজনীগন্ধা
অপৰাজিতা

(খ)
গুটিমালী
বকুল
তগৰ
মালতী

(গ)
পাৰিজাত
যুতি
নৱমল্লিকা
গন্ধৰাজ
তগৰ

(ঘ)
বকুল
যুতি
তগৰ
অপৰাজিতা
এজাৰ

(ঙ)
শেৱালি
গন্ধৰাজ
গুলঞ্চ
গোলাপ
নাহৰ
গধূলিগোপাল

(৬৭)

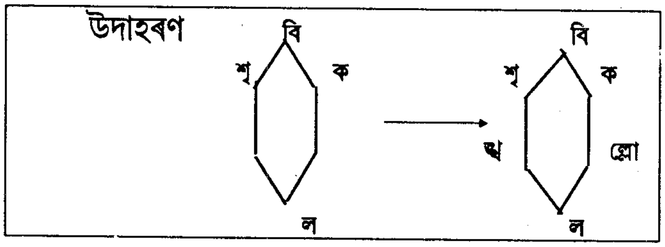
ষড়ভুজৰ নামকৰণ

উদ্দেশ্য : চাৰিটা আখৰ আৰু তিনিটা আখৰৰ যুক্তাক্ষৰ থকা শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৫ মিনিট

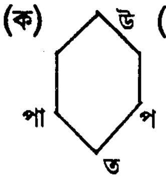
নিৰ্দেশ : তলত কেইটামান ষড়ভুজৰ ছবি দিয়া হৈছে । প্ৰতিটো ষড়ভুজৰে খালি থকা বিন্দু দুটাত দুটা যুক্তাক্ষৰ এনেদৰে বহুওৱা যাতে এটা ষড়ভুজৰ পৰা দুটা শব্দ ওলায় - এটা নাম আৰু আনটো উপনাম । চাৰিটা আখৰ-যুক্ত শব্দটোৰ কাৰণে ঘড়ীৰ কাটাৰ বিপৰীত দিশত ঘূৰিবা । আৰু তিনিটা আখৰ-যুক্ত শব্দটোৰ কাৰণে ঘড়ীৰ কাটাৰ দিশত ঘূৰিবা । উদাহৰণ এটা দিয়া হৈছে । এটা শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ কাৰণে ১ নম্বৰ । ভুল শব্দৰ বাবে -১ নম্বৰ ।


উদাহৰণ
বি
শৃ
ক
ল
বি
শৃ
ক
ঙ্খ
ল্লো
ল

ষড়ভুজটোৰ পৰ ওলোৱা শব্দ :
১। বিশৃঙ্খল
২। কল্লোল

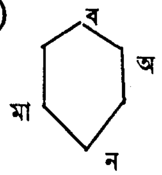
খেল আৰু সঁহাৰি

(ক)



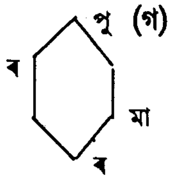
(ক)১।
২।

(খ)



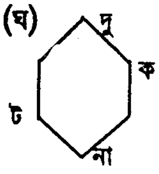
(খ)১।
২।

(গ)



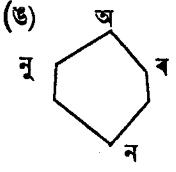
(গ)১।
২।

(ঘ)



(ঘ)১।
২।

(ঙ)



(ঙ) ১।
২।

(৬৮)

শব্দৰ তীৰ খেল

উদ্দেশ্য : বিসদৃশ শব্দৰ চিনাক্তকৰণ

খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ প্ৰতিটো আয়তক্ষেত্ৰতে ৫ টাকৈ শব্দ ৰখা হৈছে । সেই শব্দবোৰৰ ৪টা পৰস্পৰৰ লগত কিবা প্ৰকাৰে মিলে । মাত্ৰ এটা শব্দহে বাকীকেইটাৰ লগত নিমিলে । মিল নথকা শব্দটো শৰ মাৰি লক্ষ্যভেদ কৰি কাষৰ খাঙত খোৱা । এটা শুদ্ধ শব্দৰ চিকাৰৰ কাৰণে ২ নম্বৰ, ভুলৰ কাৰণে -১ নম্বৰ ।

	খেল		সঁহাৰি
১।	চেনি, ৰসগোল্লা, ভাত, কাগজ, মিঠাতেল	১।	
২।	গোলাপফুল, সুস্মিতা ব্ৰহ্মপুত্ৰ, গুৱাহাটী, ৰঙা,	২।	
৩।	হৰিণা, বটগছ, পানী, সিংহ, শিক্ষক	৩।	
৪।	স্কেল, কলম, চক, সূতা, কাপোৰ	৪।	
৫।	চকী, ইটা, মেজ, চাহ, কাঠপেঞ্চিল	৫।	
৬।	আলু, মূলা, জিকা কবি, পালেংশাক	৬।	
৭।	খং, দয়া, ৰং, আনন্দ, ধেমালি	৭।	

(৬৯)

শব্দৰ বাঘব'ল খেল

উদ্দেশ্য : প্ৰদত্ত শব্দৰ পৰা অক্ষৰ বাছি লৈ নতুন শব্দ গঠন কৰা ।

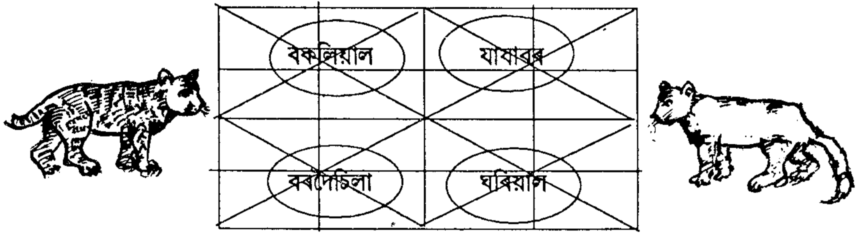
খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত একোখন বাঘব'ল ঢাল দিয়া আছে । চাৰিটা কেন্দ্ৰত চাৰিটা শব্দ দিয়া আছে । এজনে ক'লা বাঘ, আনজনে বগা বাঘ হৈ, জপিয়াই জপিয়াই কেন্দ্ৰ চাৰিটাৰ পৰা একোটাকৈ আখৰ নি একোটা অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ গঠন কৰা । বাঘ হৈ এটা দিশলৈহে যাব পাৰিবা, উভতি আহিব নোৱাৰা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰত যিমানটা আখৰ থাকে সিমান নম্বৰ পাবা ।

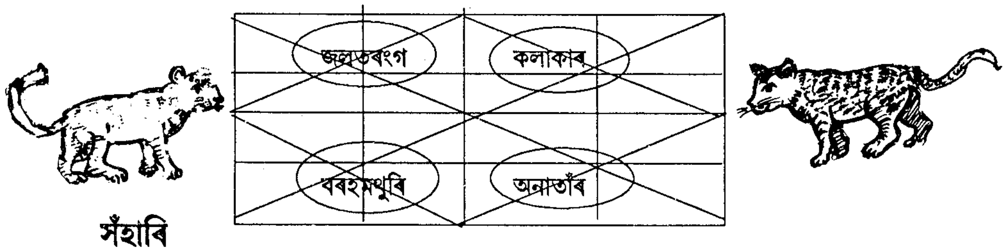
খেল

ক



বকলিয়াল
যাযাবৰ
বৰদৈচিলা
ঘৰিয়াল

খ



জলতৰংগ
কলাকাৰ
বৰহমথুৰি
অনাতাঁৰ

সঁহাৰি

(ক) ক'লা বাঘ :

বগা বাঘ :

(খ) ক'লা বাঘ :

বগা বাঘ :

(৭০)

শব্দৰ কম্পাচ

উদ্দেশ্য : একেটা আখৰেৰে শেষ হোৱা তিনি আখৰীয়া শব্দৰ গঠন ।

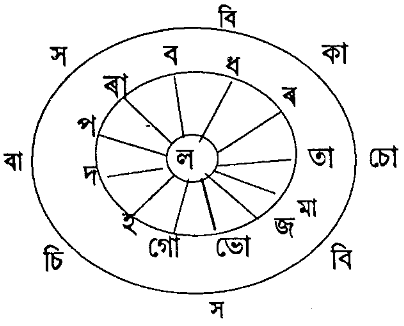
খেলুৱৈ : তিনিজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৪ মিনিট

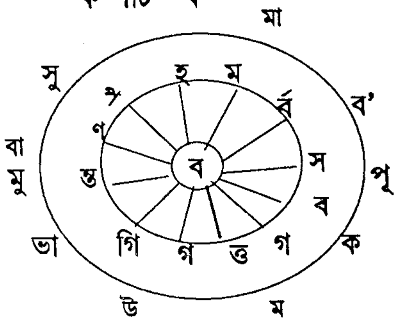
নিৰ্দেশ : প্ৰতিটো কম্পাচত যুৰীয়া বৃত্ত দিয়া আছে । প্ৰতিটো বৃত্তৰ পৰিধিত কিছুমান আখৰ দিয়া আছে । বাহিৰৰ বৃত্তটো স্থিৰ, ভিতৰৰ বৃত্তটো ঘূৰাব পাৰি । এতিয়া ভিতৰৰ বৃত্তটো এনেকৈ ঘুৰোৱা যাতে ব্যাসে ভেদ কৰা আখৰবোৰক লৈ পৰিধিৰ পৰা কেন্দ্ৰলৈ দুটাকৈ অৰ্থপূৰ্ণ শব্দ কৰিব পাৰি । প্ৰতিটো দলে একোটা কম্পাচ লৈ আৰম্ভ কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । যি দলে আগেয়ে নিজৰ কম্পাচৰ কাম শেষ কৰিব পাৰিবা সেই দলে বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা ।

খেল

কম্পাচ 'ক'


বি
কা
চো
বি
স
চি
বা
স
ব
ধ
ৰ
তা
মা
জ
ভো
গো
ই
দ
প
ৰা
ল

কম্পাচ 'খ '


মা
ব'
পূ
ক
ম
উ
ভা
মু
বা
সু
হৃ
ম
ৰ্ব
স
ৰ
গ
ত্ত
গ
গি
স্ত
ণ
শ
ব

সঁহাৰি

ক) ১) ২) ৩) ৪)
৫) ৬) ৭) ৮)
খ) ১) ২) ৩) ৪)
৫) ৬) ৭) ৮)
৯) ১০)

(৭১)

শব্দৰ নক্সা

উদ্দেশ্য : বিলুপ্ত বৰ্ণ উদ্ধাৰ কৰি শব্দ গঠন ।

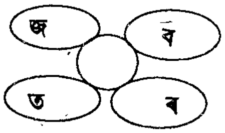
খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

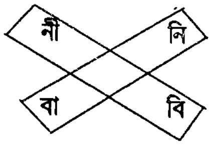
নিৰ্দেশ : তলৰ চিত্ৰবোৰৰ খালি থকা ঠাইবোৰত এনে একোটা আখৰ বহুওৱা যাতে প্ৰতিটো চিত্ৰত এটা বা একাধিক শব্দ সোমাই থাকে । কোনো চিত্ৰৰ খালি ঠাইত দুটা বেলেগ বেলেগ আখৰো বহিব পাৰে। প্ৰতিটো শব্দৰ বাবে ১ নম্বৰ । কেন্দ্ৰত একাধিক আখৰ ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰিলে ১ নম্বৰকৈ বোনাচ পাবা ।

খেল আৰু সঁহাৰি

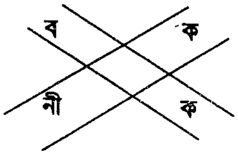
(ক)



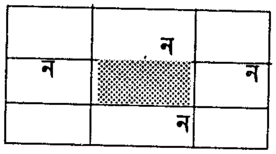
(খ)



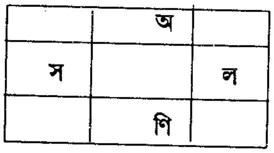
(গ)



(ঘ)



(ঙ)



(৭২)

শব্দৰ জাল

উদ্দেশ্য : উপযুক্ত শব্দ চয়ন ।

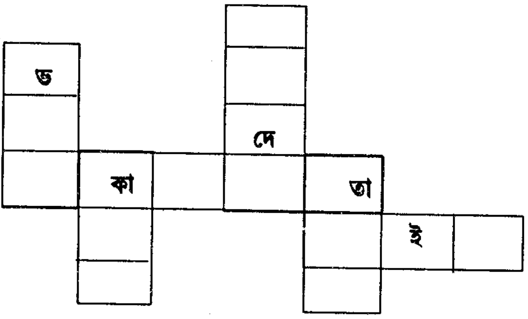
খেলুৱৈ : তিনিজনীয়া দুটা দল

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : বাওঁফালৰ ঘৰবোৰৰ খালি ঠাইত উপযুক্ত আখৰ বহুৱাই সোঁফালৰ (১), (২), (৩), (৪), (৫), (৬) ত লিখা কথাখিনিৰ এটা শব্দেৰে অৰ্থ প্ৰকাশ কৰাকৈ শব্দ সাজা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দৰ বাবে ২ নম্বৰ, আৰু ভুল শব্দ চয়নৰ বাবে -১ । আগেয়ে শেষ কৰিব পৰা দলে ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

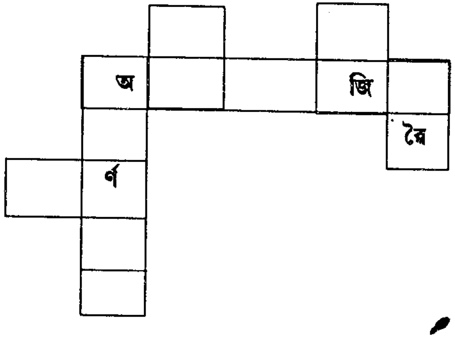
খেল আৰু সঁহাৰি

(ক)



(১) হঠাৎ বৰকৈ জ্বলি উঠা জুইৰ শব্দ
(২) ডাঙৰ ভনী
(৩) মাকৰ দেউতাক
(৪) এবিধ চৰাইৰ নাম
(৫) কম বুজোৱা শব্দ
(৬) বিয়াৰ কন্যা

(খ)



(১) এবিধ ফুলৰ নাম
(২) আগ্ৰহ বুজোৱা শব্দ
(৩) বৰ্ণনা কৰিব নোৱাৰা
(৪) আখৰ বুজোৱা শব্দ
(৫) সন্মতি
(৬) দেউতাৰ সখিয়েক

(৭৩)

শব্দৰ থাপনা

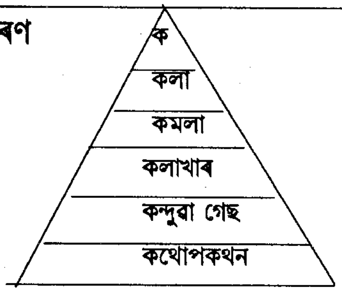
উদ্দেশ্য : শব্দ সংকোচন ।

খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : এটা শব্দৰ বাবে ১ মিনিট

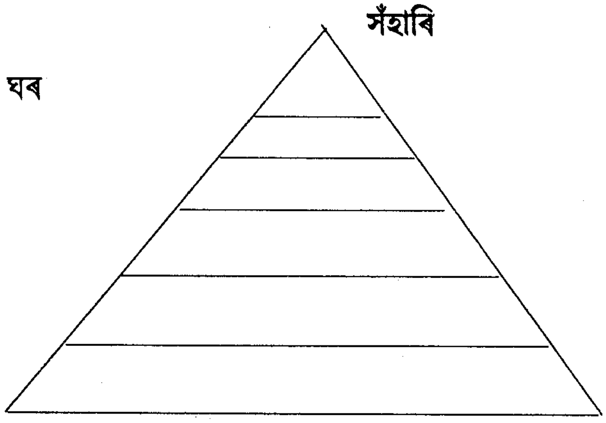
নিৰ্দেশ : ছয়টা বা পাঁচটা আখৰৰ এটা শব্দ লোৱা । ক্ৰমান্বয়ে এটা এটাকৈ আখৰ কমাই এটা আখৰৰ শব্দত পৰিণত কৰা । এটা শব্দৰ বাবে ২ নম্বৰকৈ ধৰিবা । মাজত কোনো সংখ্যাৰ শব্দ বৈ গ'লে ৩ নম্বৰ মুঠ নম্বৰৰ পৰা হেৰুৱাবা ।

উদাহৰণ

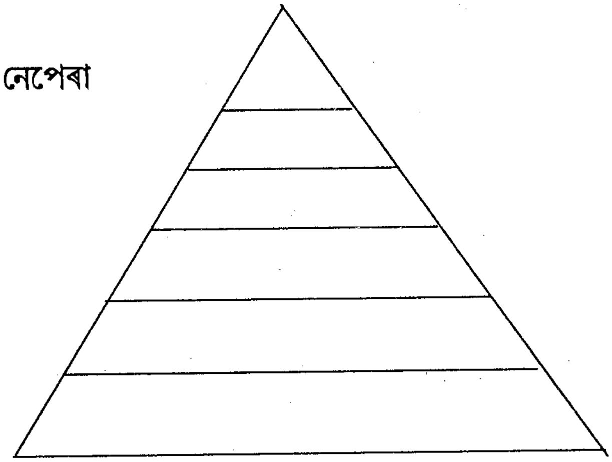

ক
কলা
কমলা
কলাখাৰ
কন্দুৱা গেছ
কথোপকথন

খেল **সঁহাৰি**

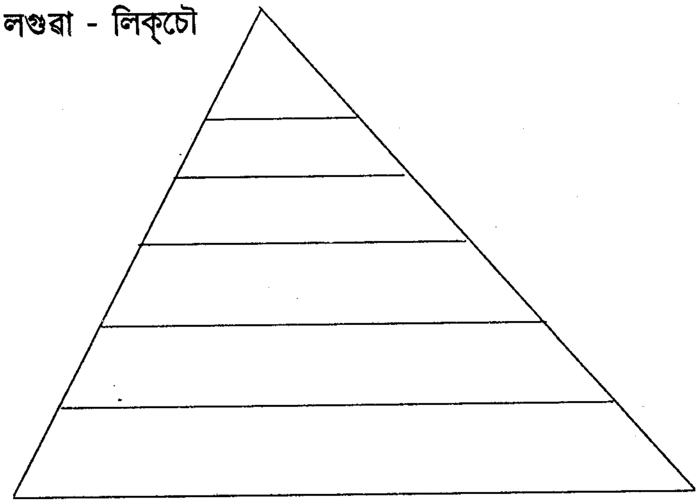
(ক) বৰফৰ ঘৰ



(খ) নেৰা নেপেৰা



(গ) লগুৱা - লিক্‌চৌ



(৭৪)

শব্দৰ দৈত্য-চক্ৰ

উদ্দেশ্য : একে ব্যঞ্জন বৰ্ণকে বিভিন্ন স্থানত বহুৱাই আৰু স্বৰ বৰ্ণৰ সালসলনি কৰি দুটা আখৰযুক্ত বিভিন্ন শব্দ গঠন ।

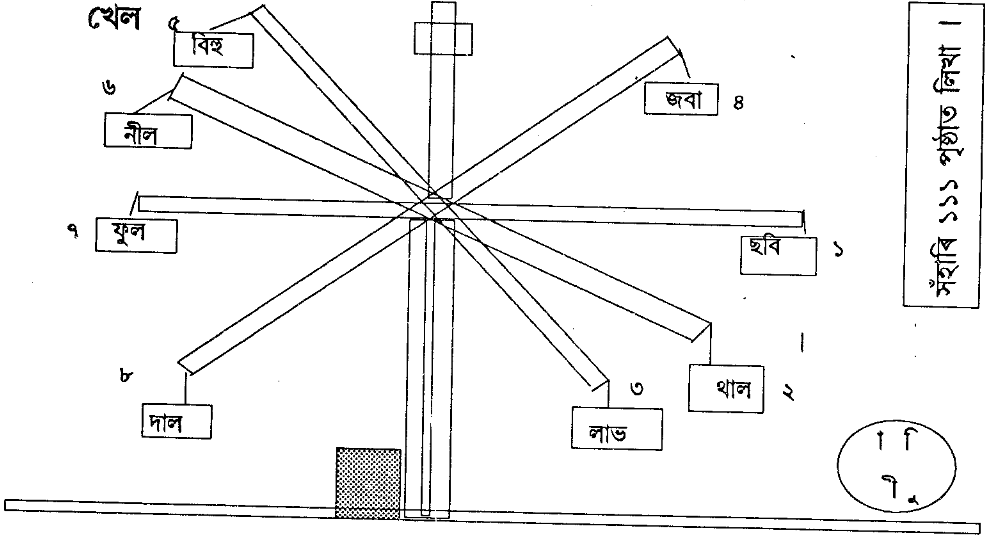
খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে দৈত্য চক্ৰটোত আঠখন আসন আছে । প্ৰতিখন আসনত দুটাকৈ আখৰৰ একোটা শব্দ বহি আছে । মঞ্চৰ ওচৰত কিছুমান আকাৰ, ইকাৰ, উকাৰ থোৱা আছে । চক্ৰটো এপাক ঘূৰিবলৈ ১ মিনিট সময় লাগে । প্ৰত্যেক শব্দ ১৫ চেকেণ্ডৰ কাৰণে মঞ্চলৈ আহিব আৰু তোমালোকে একোখন আসনত থকা আখৰৰ স্থান পৰিবৰ্তন কৰি আৰু নতুন মাত্ৰা যোগ কৰি (প্ৰয়োজন হলে আখৰ আৰু মাত্ৰা বেলেগে বেলেগে) একোটা নতুন নতুন শব্দ গঠন কৰিবা । এজনে কেৱল ২ খন আসনৰ শব্দহে স্পৰ্শ কৰিব পাৰিবা । প্ৰতিটো নতুন শব্দ গঠনৰ কাৰণে ২ নম্বৰ আৰু ভুলৰ কাৰণে -১ ।

উদাহৰণ	**ৰবি** ⟶ বিৰ, বৰ, বৰা, ৰবা, বাৰ, বুৰ, বুব ।

খেল



সঁহাৰি ১১১ পৃষ্ঠাত লিখা ।

(৭৫)

শব্দৰ ৰাশি চক্র

উদ্দেশ্য : শব্দৰ সংহতি বাছনি

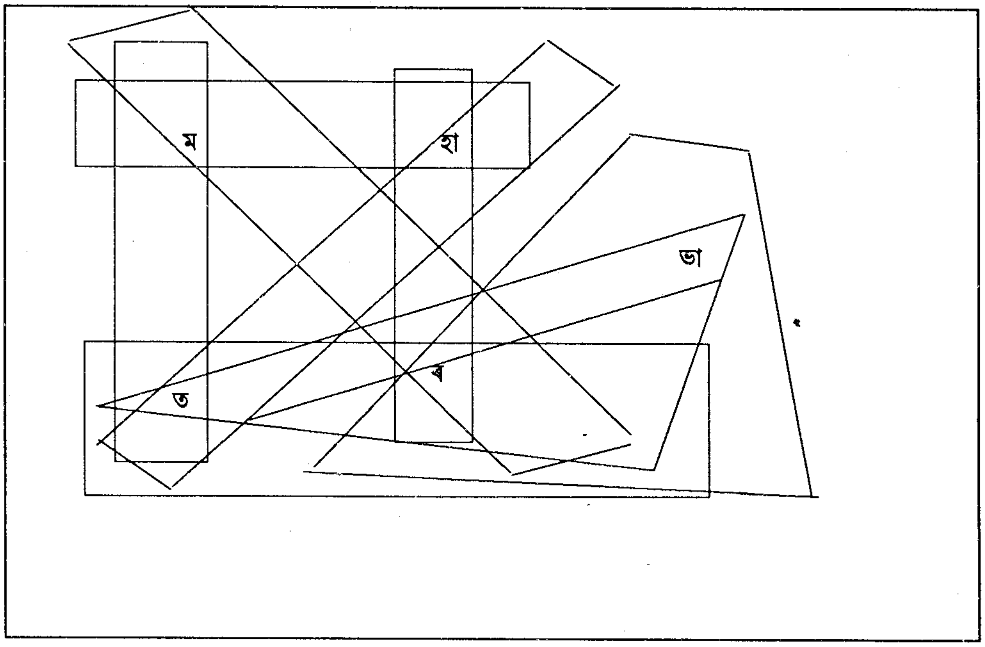
খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ৫ মিনিট

অনুশীলনী - ক

নির্দেশ : তলৰ ছবিটোত ৯ টা সংহতি আছে । প্রত্যেক সংহতিৰ পৰা আখৰ বাছি লৈ যিমান পাৰা শব্দ গঠন কৰা । প্রতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । যিজনে আগেয়ে শেষ কৰিব পাৰা সেইজনে বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা ।

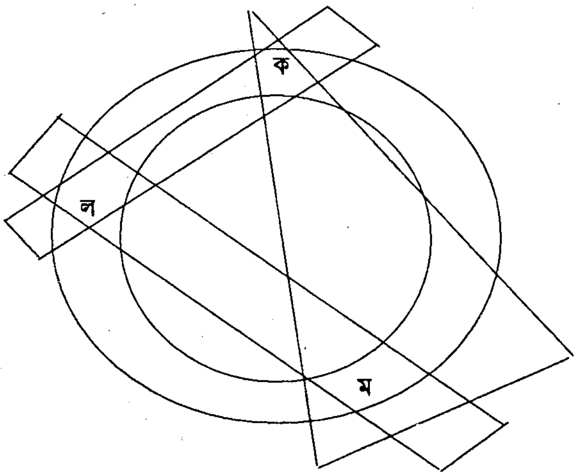
খেল



অনুশীলনী - খ

নির্দেশ : তলৰ চিত্ৰটোত কেইটা জ্যামিতিক চিত্ৰ আছে বাছি উলিওৱা আৰু প্ৰত্যেক চিত্ৰৰ আখৰেৰে কি কি শব্দ গঠন কৰিব পাবি লিখি উলিওৱা ।

খেল



সঁহাৰি

(ক) ১। ২। ৩।
৪। ৫। ৬।
৭। ৮।

(খ) ১। ২। ৩।
৪। ৫। ৬।
৭। ৮।

(৭৬)

সংখ্যাৰ মায়াজাল

উদ্দেশ্য : নির্দেশ অনুসৰি শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : শ্ৰেণীৰ প্ৰতিজন ছাত্ৰ ।

সময় : ৫ মিনিট ।

নির্দেশ : তলৰ 'ক' তালিকাৰ বর্গক্ষেত্ৰবোৰত সংখ্যা কিছুমান দিয়া আছে । প্ৰতিটো সংখ্যাই একোটা আখৰ বুজায় । উদাহৰণ স্বৰূপে, যদি '৪' সংখ্যাই এবাৰ 'ম' বুজাইছে তেন্তে সকলোতে সি 'ম' হে বুজাব। 'খ' তালিকাত সেই সংখ্যাবোৰে বুজোৱা আখৰ বা যুক্তাক্ষৰ কিছুমান দিয়া হৈছে । তোমালোকৰ সুবিধাৰ কাৰণে, কেইটামান আখৰ বা যুক্তাক্ষৰৰ তলত তাহাঁতক বুজোৱা সংখ্যা কেইটাও লিখি দিয়া হৈছে । তোমালোকে উপযুক্ত সংখ্যাৰ ঠাইত উপযুক্ত আখৰ বা যুক্তাক্ষৰ এনেভাবে বহুৱাই যোৱা যাতে আখৰবোৰে সোঁফালে বা তলফালে মিলি একোটা অর্থপূর্ণ শব্দ গঠন কৰে । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু ভুল শব্দৰ বাবে -১ নম্বৰ । সবাতকৈ আগেয়ে শেষ কৰিব পৰাজনে ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

খেল আৰু সঁহাৰি

'ক' তালিকা

৫	১১	৮	১৩						
৪			১					১৫	
১১			৯	২১	৬		৪	১৩	২০
			১৩					৩	
৪	১৩	৪			১৯	২	১১	১২	
১০					৭				
২	২২	১	২৩		১৪	১৯	১১	২২	১৮
২৩					৩			১৬	১৭

'খ' তালিকা

মা	পী	ম ৪	দী	ত	স ৫	ণ	হ	ট	নু	ৰ ১৩	যু	ঞ্জ	ক	ব
ঘ	ৰা ২	গ	বি	ল	জ	না ১৯	ত্মা	ন	ন্ধ	তা	শ	ঘ ১৪	য় ১১	শ্রী ১৬

(৭৭)

শব্দৰ শিকলি

উদ্দেশ্য : শব্দ গঠন

খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : ৫ মিনিট

নির্দেশ : তলৰ তালিকাত কিছুমান আখৰ মাত্রাসহ দিয়া আছে । প্রথমজনে তাৰ পৰা এটা বাছি লবা, দ্বিতীয় জনে আন এটা বাছি লৈ তাৰ লগত বহুৱাবা । তৃতীয় জনে আৰু এটা বাছি লৈ তাত যোগ দিবা। এনেকৈ যিমান পাৰা দীঘলীয়া শব্দ কৰি যাবা । এটা আখৰ একাধিক বাৰ ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰিবা। যাৰ হাতত শব্দটো শেষ হয় তেওঁ শূন্য পাবা । আগৰ সকলে ১ কে পাবা । যিয়ে শূন্য পোৱা সিয়ে দ্বিতীয় শব্দৰে আৰম্ভ কৰিব পাৰিবা ।

খেল

বা	নি	ই	ক্ষ	য়া	নি
গা	পু	ক	ক	ত	লা
আ	ত	গী	খি	ৰা	চ
কা	ক	মা	কা	ৰ	হা
না	নি	দো	ৰি	নি	কু
ক	নো	গ	চ	ণ	ৰা

সঁহাৰি

১।　　২।　　৩।

৪।　　৫।　　৬।

৭।　　৮।　　৯।

(৭৮)

শব্দৰ ভেশছন

উদ্দেশ্য : প্ৰতীকৰ সহায়ত আখৰ বিচাৰি নতুন শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : বাওঁফালে কিছুমান আখৰ দিয়া আছে । প্ৰতিটো আখৰক বুজোৱাকৈ তলত একোটাকৈ সংখ্যা দিয়া আছে । এতিয়া সোঁফালে দিয়া সংখ্যা তিনিটাৰ ভিত্তিত একোটাকৈ শব্দ গঠন কৰা । প্ৰয়োজন সাপেক্ষে আখৰবোৰত আকাৰ, ইকাৰ আদি ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰিবা । প্ৰতিটো দলে নিজৰ ৰবীয়াকৈ কাম কৰিব পাৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ নম্বৰ, ভুলৰ বাবে -১ ।

উদাহৰণ (ক) ১, ৫ ৯ ৰ পৰা হোৱা শব্দ যামিনী ।

খেল

ক	য	ব
১	২	৩
হ	ম	ন্দ
৪	৫	৬
দ	ত	ন
৭	৮	৯
ন	শ	শ
১০	১১	১২

(ক) ১, ৬, ১০

(খ) ৪, ৮, ১২

(গ) ৩, ৭, ১১

ক	উ	শ
১৩	১৪	১৫
গ	ত্ত	ত
১৬	১৭	১৮
প	ৰ	ৰ
১৯	২০	২১
ফ	হ	ভ
২২	২৩	২৪
ৰ	ল	গ
২৫	২৬	২৭
ৰ	ন	ণ
২৮	২৯	৩০

(ঘ) ১৩, ১৮, ১৯

(ঙ) ১৪, ১৭, ২১

(চ) ১৫, ১৬, ২০

(ছ) ২৩, ২৫, ৩০

(জ) ২২, ২৬, ২৯

(ঝ) ২৪,২৭, ২৮

(৭৯)

শব্দৰ কাড় খেল

উদ্দেশ্য : সম্বন্ধবাচক শব্দ চিনাক্তকৰণ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৫ মিনিট

নির্দেশ : প্রতি শাৰীত কিছুমান শব্দ লুটিয়াই লিখি থোৱা আছে । তাৰে কিছুমান কিবা সূত্রে পৰস্পৰৰ লগত মিলে, আন কিছুমান নিমিলে । এতিয়া প্রতিজনে সেই শব্দবোৰ শুদ্ধৰূপাত পঢ়ি চাই খাপ নোখোৱা শব্দটো কাড় মাৰি আঁতৰাই শুদ্ধৰূপাত সোঁফালে থকা খালি বাকচত থোৱা । পাৰিলে ১ নম্বৰ, নোৱাৰিলে দ্বিতীয়জনে থৈ বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা । ভুল চিকাৰৰ বাবে -১ ।

উদাহৰণ

গিচলা	ৰাদুৰ	কিৰিখি	টপাটিন	জিয়াম	কাপ	ৰঘ	=	গিলাচ

খেল

								সঁহাৰি
(১)	তিনা	কাক	মামা	ৰাল	তিনানী	হীপে	ঙাৰ	
(২)	টিমা	নীপা	য়ুবা	ছগ	লিক	তপা	লিধু	
(৩)	লাজ্জি	ৰদস	ওঁগা	কুহম	র্ফি অচ	ছাকস্নী	ধু সা	
(৪)	লিবে	নজোইবা	লানী	কাশআ	ৰাত	তিৰা	গছালী	
(৫)	গছালী	হ'ম	ৰাঙে	ণহৰি	ফজি	লুআ	তীহা	
(৬	ভূমিতৰু	ৰাত	নীপা	নশুকা	লিবা	কছটাকে	টঁউ	
(৭)	ৰগসা	লিবা	খনিম	লানী	নামো	কুমুতা	ৰপা	
(৮)	তিআৰ	ঘনাৰম	নাধু	ৰবৰ	জাৰীপু	কিচা	কভত	
(৯)	বাবীলন	বুধুৰী	ৰূপমনা	শুইমৰ	পুৰজতে	গানোঁ	শয়াদি	

(৮০)

শব্দৰ দৌৰ

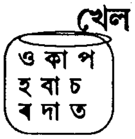
উদ্দেশ্য : এটা শব্দৰ বিভিন্ন আখৰৰ পৰা নতুন নতুন শব্দ গঠন ।

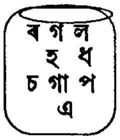
খেলুৱৈ : ২ জন

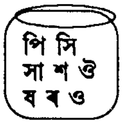
সময় : ৮ মিনিট

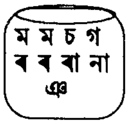
নিৰ্দেশ : তলত এখন 'স্কেম্বলৰ' ঢাল দিয়া আছে । বাওঁফালে বৰ্ণমালাৰ একোটা টোপোলা দিয়া আছে । এজনে এটা টোপোলা লৈ তাৰ দুটা বা তিনিটা আখৰ ঢালখনত থৈ এটা শব্দ গঠন কৰা । আনজনে আন এটা টোপোলা লোৱা আৰু তাৰ পৰা বৰ্ণ লৈ এই শব্দৰ কোনোবা বৰ্ণক আশ্ৰয় কৰি আন এটা শব্দ গঠন কৰা । ইয়াৰ পাছত প্ৰথম জনে একেদৰে সেই শব্দবোৰৰ যি কোনো ফালে নিজৰ টোপোলাৰ বৰ্ণ যোগ কৰি নতুন শব্দ কৰা । এনেদৰে দুয়ো এজন এজনকৈ শব্দ গঠন কৰি যোৱা। বৰ্ণৰ এটা টোপোলা শেষ হ'লে আন এটা টোপোলা লব পাৰিবা । প্ৰতিটো শব্দৰ গঠনৰ কাৰণে খুব বেছি ১৫ চেকেণ্ড : এজনে নোৱাৰিলে আনজনে সুযোগ পাবা । প্ৰতি শুদ্ধ শব্দৰ বাবে ১, ভুলৰ বাবে -১ । উদাহৰণ স্বৰূপে তিনিটা শব্দ কৰি দিয়া হৈছে ।

খেল আৰু সঁহাৰি









		ও							
		চ	হ	ৰ					
		ৰ		হ					
				ৰ					

(৮১)

শব্দ কল্প

উদ্দেশ্য : শব্দ জ্ঞান পৰীক্ষা

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৮ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ ৰেখাফলকখনত ১ ৰ পৰা ১৯ লৈ সংখ্যাবোৰ দিয়া আছে । প্ৰতিটো সংখ্যাতে একোটা শব্দ আৰম্ভ কৰিব পাৰি । শব্দবোৰ পথালিকৈ বা তললৈ লিখি যাব পাৰি । প্ৰতিটো সংখ্যাত কি শব্দ আৰম্ভ হব পাৰে তাৰ অৰ্থগত আভাস তলত দিয়া আছে । শব্দবিলাকত কিমানটা আখৰ থাকিব তাৰ ইঙ্গিতো বন্ধনীৰ ভিতৰত দিয়া আছে । দুয়োজনে বেলেগে বেলেগে চেষ্টা কৰা । প্ৰতিটো শুদ্ধ সঁহাৰিৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ ।

খেল আৰু সঁহাৰি

১	৩		৫	▨	২		
▨	৪			৭	▨		৮
১৬	৬	১৭			৯		১১
১৫	১৯		▨	▨	১০		
▨			১২	১৩		▨	
২৮		▨	২৪			▨	

পথালিকৈ

১। ঈশ্বৰ (৪)   ২। বেলি (৩)   ৪। এবিধ দাইল (৩)   ৬। ভিক্ষাৰী (৪)   ৮। এবিধ
তাঁতৰ সঁজুলি (১)   ৯। পদুম ফুল (৩)   ১০। এবিধ ফল (৩)   ১২। পঢ়া সঁজুলি (৩)
১৩। উষ্ণতা (২)   ১৪। মোটা (৩)   ১৫। বোৱাৰী (২)   ১৬। বেছি নহয় (২)
১৮। এটা দানবৰ নাম (২)

থিয়কৈ

৩। উদং (৩)   ৫। মানুহ   ৭। অন্তৰ (২)   ৯। খৰকৈ (৪)   ১১। এবিধ আহাৰ (৪)
৬। সোৱাদযুক্ত (৪)   ৭। এমোকোৰা (৩)   ১৯। ৰবি (২)

---

(৭৪) নম্বৰ খেলৰ সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

৭।

(৮২)

শব্দ আৰু অৰ্থৰ কাবাডি

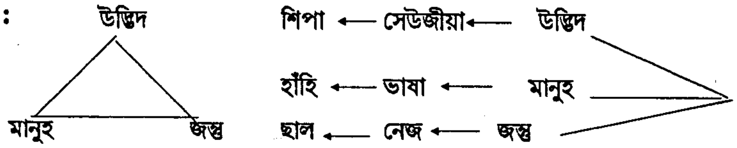
উদ্দেশ্য : অৰ্থগত শ্ৰেণী অনুযায়ী শব্দ তালিকা সম্প্ৰসাৰণ ।

খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ৩ মিনিট

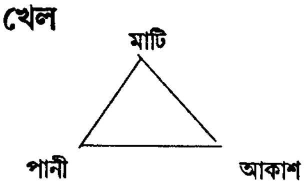
নিৰ্দেশ : বিভিন্ন শ্ৰেণীভুক্ত তিনিটা শব্দ ত্ৰিভূজাকাৰত দিয়া হৈছে । তাৰে প্ৰতিটো শব্দক আশ্ৰয় কৰি তাৰ একে অৰ্থগত শ্ৰেণীভুক্ত আন তিনিটাকৈ শব্দ কোৱা । এজনে একোটাকৈ ত্ৰিভূজ লবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ কাৰণে ১ নম্বৰ আৰু প্ৰতিটো ভুলৰ বাবে -১ । যিজনে নিজৰ ভাগৰ ত্ৰিভূজ শেষ কৰি পঞ্চম ত্ৰিভূজৰ কাম কৰিব পাৰে তেওঁ বোনাচ ২ নম্বৰ পাব ।

উদাহৰণ :

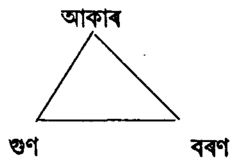

উদ্ভিদ
মানুহ
জন্তু
শিপা ← সেউজীয়া ← উদ্ভিদ
হাঁহি ← ভাষা ← মানুহ
ছাল ← নেজ ← জন্তু

খেল

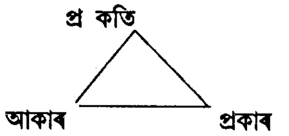
ক)



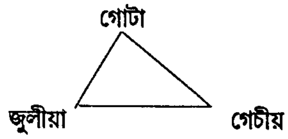
খ)



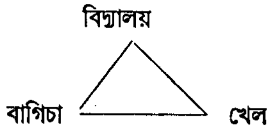
গ)


প্ৰ কতি
আকাৰ
প্ৰকাৰ

ঘ)



ঙ)


বিদ্যালয়
বাগিচা
খেল

সঁহাৰি মৌখিকভাৱে দিয়া ।

(৮৩)

শব্দৰ অৰ্থগত পৰিয়াল

উদ্দেশ্য : সহগামী শব্দ শিকা ।

খেলুৱৈ : ২ জন বা ২টা দল

সময় : ৪ মিনিট

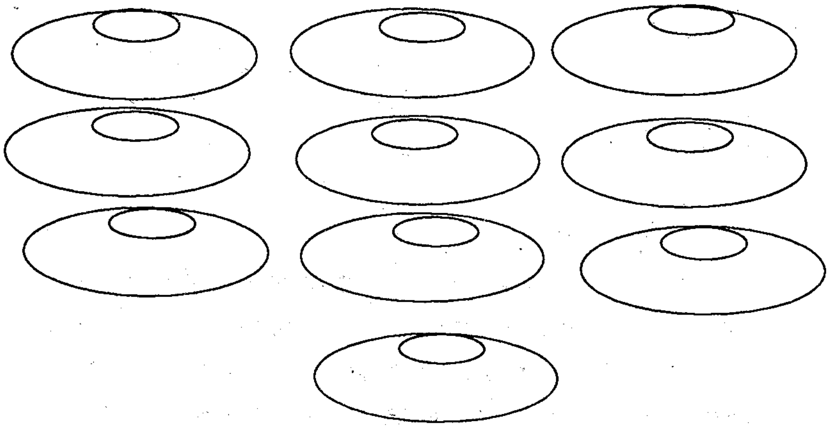
নিৰ্দেশ : তলৰ তালিকাখনত কিছুমান বস্তুৰ নাম দিয়া আছে । তাৰে কিছুমান বস্তুৰ সেই তালিকাতে থকা আন কিছুমান বস্তুৰ লগত সম্বন্ধ আছে । তলত দুয়োদলৰ বাবে কেইখনমান মোনা থোৱা আছে । 'ক' দলৰ এজনে তালিকাৰ পৰা এটা শব্দ নিজৰ দলৰ মোনাত থবা । 'খ' দলৰ এজনে তাৰ লগত সম্বন্ধ থকা আন এটা শব্দ তালিকাৰ পৰা নি 'ক'দলৰ মোনাতে থবা । শুদ্ধ হলে ১ নম্বৰ পাবা । নোৱাৰিলে 'ক' দলে থৈ ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা । এইবাৰ 'খ' দলৰ আন এজনে আন এটা শব্দ নি নিজৰ দলৰ মোনাত থবা আৰু 'ক' দলৰ দ্বিতীয় এজনে তাৰ লগত সম্বন্ধ থকা শব্দটো নি 'খ' দলৰ মোনাত একেলগে ৰাখিবা । এনেদৰে খেলি থাকিবা ।

খেল

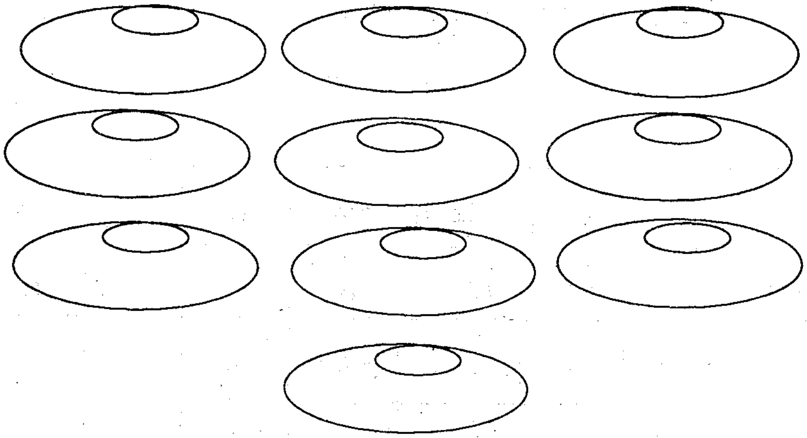
মেঘ	নহৰু	সূঁতা	মৌজোল	চেনি	সোকোতা	চুৰি	জাকৈ
আদা	সৰিয়হ	খিচমিচ	চাউল	ঘেঁহু	তামোল	খৰিচা	ধোঁৱা
কপাহ	পেট্ৰোল	গাখীৰ	সোণ	মৰাপাট	লো	মুহুদী	পোন্ধ
আঙুৰ	মৌমাখি	মিঠাতেল	কুঁহিয়াৰ	বাঁহ	আটা	খালৈ	পুথি
খাব্বা তেল	বৰষুণ	ধান	ঘিউ	অলঙ্কাৰ	জুই	অস্ত্ৰ	ঠগা

সঁহাৰি

'ক' দলৰ মোনা



'খ' দলৰ মোনা



(৮৪)

শব্দৰ লক্ষ্যভেদ

উদ্দেশ্য : অৰ্থৰ সহগামিতাৰ ভিত্তিত শব্দ সম্ভাৰ বঢ়োৱা ।

সময় ৪ মিনিট

খেলুৱৈ : প্ৰতিজন ছাত্ৰই বেলেগে বেলেগে

নিৰ্দেশ : তলত কিছুমান শব্দ একোটা গোটত ভাগ কৰি দিয়া হৈছে । একোটা গোটৰ অন্তৰ্ভুক্ত শব্দবোৰৰ মাজত কিবা এটা অৰ্থগত সাদৃশ্য আছে । সেই সাদৃশ্যলৈ লক্ষ্য কৰি প্ৰতিটো গোটত খালী থকা ঘৰ বিলাকত সম্ভাব্য শব্দ শব্দবোৰ বহুৱা । নিৰ্দিষ্ট সময়ত যিয়ে শুদ্ধকৈ লিখিব পাৰিবা, সেয়ে জিকিবা বা প্ৰথম স্থান পাবা ।

উদাহৰণ

কুকুৰ	মেকুৰী	ঘোঁৰা	গৰু		

সঁহাৰি ম'হ, ছাগলী

খেল

১।

দোৱাত	কলম	

২।

পেণ্ট	চাৰ্ট	জোতা			

৩।

কাগজ	বগলী	তুলা		

৪।

ৰঙা	নীলা	হালধীয়া				

৫।

মাছ	জন্তু	সৰীসৃপ	

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

(৮৫)

অৰ্থৰ লুকাভাকু

উদ্দেশ্য : খেলৰ মাজেৰে প্ৰকৃতি জগতৰ জীৱ জন্তুৰ সহগামিতাৰ জ্ঞান ।

খেলুৱৈ : শ্ৰেণীৰ প্ৰতিজন ছাত্ৰ ।

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : চিত্ৰত দিয়া চৰণীয়া পথাৰত এমূৰে এটা এন্দুৰ আছে আৰু আনমূৰে ভঁড়ালঘৰ আছে । মাজত বিভিন্ন ঠাইত বিভিন্ন জীৱজন্তু আৰু নাদ-পুখুৰী আদি আছে । নিগনিটো দুদ্ধৰ্ষ সাহসী । সি তাক খাব পৰা শত্ৰুৰ বাহিৰে প্ৰায় সকলোকে স্পৰ্শ কৰি ভঁড়াললৈ যাব খোজে । সি কিন্তু যোৱা বাটে ঘূৰি নাহে আৰু কোণা-কুণীয়াকৈ নাযায় । নিগনি যোৱা বাটটো কাড়েৰে চিহ্নিত কৰা আৰু সেই বাটত থকা শব্দবোৰ লিখি উলিওৱা । প্ৰতি শুদ্ধ শব্দৰ বাবে ১ নম্বৰ, ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ ।

খেল

নিগনি	কুঁৱা	জাৰণী
ছাগলী	ভালুক	মই
মেকুৰী	ফেঁচা	হৰিণা
বান্দৰ	কেৰ্কেটুৱা	কপৌ
গৰু	ঘোঁৰা	সিংহ
চিলনী	কুকুৰ	ভেড়া
বোন্দা	সাপ	কুকুৰা
বাঘ	এন্দুৰ	শালিকী
পুখুৰী	ধানৰ ভঁড়াল	জুই

সঁহাৰি

(৮৬)

প্ৰতিশব্দৰ খেল

উদ্দেশ্য : প্ৰতিশব্দৰ অধ্যয়ন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত প্ৰতিটো শব্দৰ বিপৰীতে দুটাকৈ খালী ঠাই দিয়া আছে । নিৰ্দিষ্ট সময়ৰ ভিতৰত দুয়োগৰাকী খেলুৱৈয়ে প্ৰতিটো শব্দৰ বিপৰীতে দুটাকৈ প্ৰতিশব্দ লিখি ভৰোৱা । প্ৰতিটো শুদ্ধ সঁহাৰিৰ বাবে ১, ভুলৰ বাবে -১ । যিয়ে আগতে কৰিব পাৰিবা সেয়ে ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

উদাহৰণ	পানী	জল	বাৰি

খেল		সঁহাৰি
১। জুই		
২। ৰং		
৩। ঈশ্বৰ		
৪। ৰণ		
৫। চন্দ্ৰ		
৬। ঘৰ		
৭। সূৰ্য্য		
৮। ছিদ্ৰ		
৯। নিশা		
১০। চৰাই		

(৮৭)

অৰ্থৰ টাংগুটি খেল

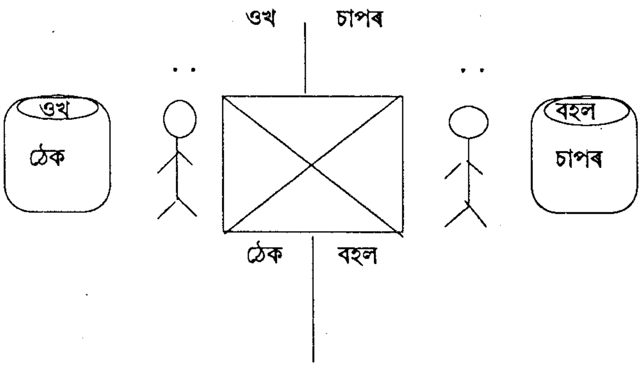
উদ্দেশ্য : বিপৰীতাৰ্থক শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

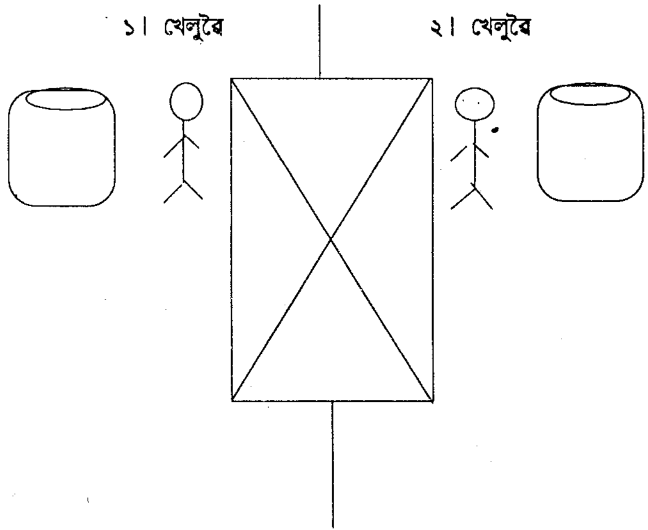
সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : চিত্ৰত দেখুওৱাৰ নিচিনা দুয়ো যেনিবা খেলপথাৰৰ দুই মূৰে থিয় দি আছা । প্ৰত্যেকৰে ওচৰত শব্দৰ একোটা পাচি আছে । তাৰ পৰা একোটা শব্দ লৈ আনজনলৈ টাংগুটি মাৰি পঠিয়াবা । আনজনে সেই শব্দটোৰ বিপৰীত শব্দ এটা দলি মাৰি বাধা দিবা । পাৰিলে আৰু এটা নতুন শব্দ মাৰি পঠাবা, প্ৰথমজনে তাক বাধা দিবা । বাধা দান কৰিব পৰা শব্দবোৰ ক্ৰমে পাচিত থবা । প্ৰতিটো সাৰ্থক বেটিং বা বাধাদানৰ কাৰণে ২ নম্বৰ, বিফল প্ৰয়াসৰ কাৰণে -১ । ইজনে বাধা দিব নোৱাৰালৈকে সিজনে মাৰি থাকিব । এফালৰ বলিং শেষ হলে দুয়ো পথাৰ সলনি কৰিবা আৰু জিকাজনে সিফালৰ শব্দৰ টাংগুটি বলিং কৰিবা । তোমালোকৰ সুবিধাৰ কাৰণে এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ



খেল আৰু সঁহাৰি



ক) পোহৰ	১) দুখ
খ) হাঁহি	২) পোন
গ) বেয়া	৩) আপদ
ঘ) অধম	৪) উজু
ঙ) পুণ্য	৫) সৰব

(৮৮)
অৰ্থৰ দবা খেল

উদ্দেশ্য : বিপৰীত অৰ্থবাচক শব্দ শিকা ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত এখন দবাখেলৰ ঢাল দিয়া আছে । এজনে ক'লা ভাগটো লবা আৰু আনজনে বগা ভাগটো লবা । তলত দিয়া তালিকাৰ পৰা এজনে এটা শব্দ লৈ নিজৰ ভাগৰ এটা নম্বৰত বহুৱাবা । আনজনে তালিকাৰ পৰা তাৰ বিপৰীত শব্দ লৈ তাৰ বিপৰীতে সেই নম্বৰত লিখিবা । এইবাৰ ২য় জনে নিজৰ ভাগৰ নম্বৰত এটা শব্দ লিখিবা আৰু ১ম জনে তাৰ বিপৰীত শব্দ দিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । এজনে নোৱাৰিলে আনজনে থৈ ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

(৮৯)

অৰ্থৰ পিং পং খেল

উদ্দেশ্য : সমাৰ্থক শব্দৰ শিক্ষা ।

খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : বাওঁফালৰ স্তম্ভটোত কিছুমান শব্দ দিয়া আছে । তাৰ প্ৰথম আখৰটো সলনি কৰি নানা নতুন শব্দ গঠন কৰিব পাৰি । সোঁফালৰ তালিকাত তেনে শব্দবোৰ অসম্পূৰ্ণকৈ দিয়া আছে, আৰু প্ৰত্যেকৰে ওচৰত অৰ্থগত আভাস দিয়া আছে । তোমালোকে অসম্পূৰ্ণ শব্দবোৰ সম্পূৰ্ণ কৰা । প্ৰতি লানি শুদ্ধ সঁহাৰিৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু প্ৰতিটো ভুলৰ কাৰণে -১ । আগেয়ে শেষ কৰিব পৰাজনে ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

খেল আৰু সঁহাৰি

লহৰ	১) --- হৰ (নগৰ)	--- হৰ (দীপ্তি)	--- হৰ (মুদ্ৰা)
গৰম	২) --- ৰম (ধৰ্ম)	--- ৰম (কাম)	--- ৰম (চূড়ান্ত)
চৰণ	৩) --- ৰণ (মৃত্যু)	--- ৰণ (ৰং)	--- ৰণ (কায়দা)
সদৰ	৪) --- দৰ (মৰম)	--- দৰ (সন্মান)	--- দৰ (তিৰোতাৰ সাজ)
আহাৰ	৫) --- হাৰ (নিদ্ৰা)	--- হাৰ (পুৰস্কাৰ)	--- হাৰ (চেইন)
ভাৰত	৬) --- ৰত (মৰ্ত্য)	--- ৰত (শাৰদীয়)	--- ৰত (ঘূৰাই দিয়া)
সাগৰ	৭) --- গৰ (ঘঁৰিয়াল)	--- গৰ (চহৰ)	--- গৰ (ধেমালি)
একুৰি	৮) --- কুৰি (কণা)	--- কুৰি (ভাঁজ)	--- কুৰি (দৌৰা)
বৰল	৯) --- ৰল (মণ্ডপ)	--- ৰল (যদু মণি বেমাৰ)	--- ৰল (জুলীয়া)
বৰণ	১০) --- ৰণ (চুৰি)	--- ৰণ (হেতু)	--- ৰণ (ভৰি)

(৯০)

প্ৰতিশব্দৰ চিকাৰ

উদ্দেশ্য : প্ৰতিশব্দ ব্যৱহাৰৰ জ্ঞান আহৰণ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত এটা গদ্যৰ অনুচ্ছেদ দিয়া আছে । তাৰে কিছুমান শব্দৰ তলত আঁচ টনা আছে । সেই শব্দবোৰৰ ঠাইত একে অৰ্থ বুজোৱা অন্য শব্দ বহুৱাই দিয়া ; কিন্তু চাবা যাতে বাক্যৰ অৰ্থ পৰিবৰ্ত্তন নহয় । প্ৰতিশব্দবোৰ তলত দিয়া আছে । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । যিয়ে আগেয়ে লিখি শেষ কৰিব পাৰিবা, তেওঁ ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

খেল

অনুচ্ছেদ

"দেশত যেতিয়া শোষণকাৰীৰ, ভেঁজালকাৰীৰ, চোৰাং বেপাৰীৰ সীমাহীন অত্যাচাৰ চলে, শাসনতন্ত্ৰ বিপন্ন হৈ যায়, মদমত্ত অত্যাচাৰীৰ কৰাল গ্ৰাসত পৰি জনগণ তীব্ৰ উৎপীড়নৰ সন্মুখীন হয়, সন্ত্ৰাসবাদীৰ ত্ৰাসত পৰি জনগণে ত্ৰাহি মধুসূদন সুঁৱৰিব লগা হয়, স্বৈৰতন্ত্ৰৰ অবাধ লীলা খেলাই দেশ জৰ্জৰিত কৰে, পৰিকল্পনা, উদ্যোগ আদিৰ অসাফল্যই, ব্যৰ্থতাই জনসাধাৰণক ধ্বংসৰ পথলৈ লৈ যায়, তেতিয়া এই ঘোৰ অন্যায়ৰ বিৰুদ্ধে বাতৰি কাকত বীৰদৰ্পে ঠিয় হবলৈ সমৰ্থ হব লাগিব ।"

প্ৰদত্ত প্ৰতিশব্দ

সাহসেৰে, *ভয়ত,* *বিপদগ্ৰস্ত,* *নিৰ্য্যাতিন,* *নিষ্ফলতাই,*
অচল, *বিফলতাই,* *ছিন্নভিন্ন,* *মতলীয়া,* *নিপীড়ন,*
বাধাহীন, *নিৰ্য্যাতীত,* *অশেষ*

সঁহাৰি

"দেশত যেতিয়া শোষণকাৰীৰ, ভেঁজালকাৰীৰ, চোৰাং বেপাৰীৰ ________ অত্যাচাৰ চলে, শাসনতন্ত্ৰ ___________ হৈ যায়, _________ অত্যাচাৰীৰ ________ পৰি জনগণ তীব্ৰ ________ সন্মুখীন

(৯.২)

শব্দ আৰু অৰ্থৰ মোগল পাঠান

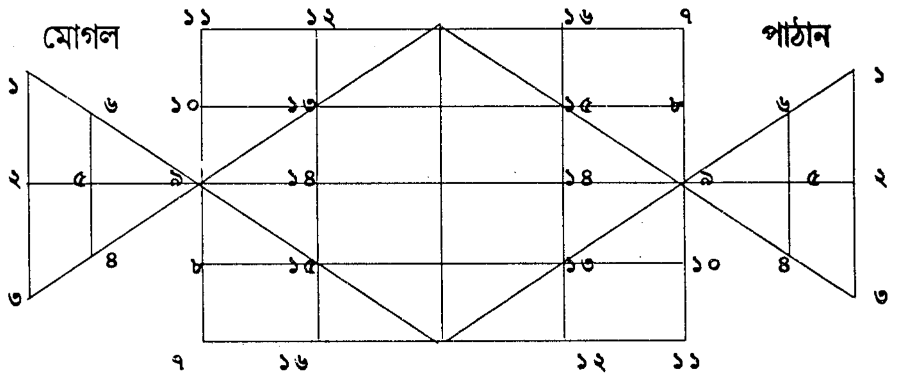
উদ্দেশ্য : চাৰ্ট চাই একে অৰ্থ বুজোৱা শব্দৰ বাছনি ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : এটা শব্দৰ বাবে ১৫ চেকেণ্ড

নিৰ্দেশ : তলত এখন মোগল পাঠান ঢাল দিয়া আছে । এজনে মোগল হবা ; আনজনে পাঠান হবা । তলৰ চাৰ্টখনত ৪০ টা শব্দ আছে । তাৰে ২০ টা শব্দ আন ২০ টাৰ সমাৰ্থক । এজনে নিজৰ ঢালৰ এটা নম্বৰত এটা শব্দ লিখিবা আনজনে নিজৰ ফালে একে নম্বৰত তাৰ সমাৰ্থক শব্দটো লিখিবা । এইবাৰ দ্বিতীয়জনে এটা শব্দ তেওঁৰ ফালে থকা এটা নম্বৰত লিখিবা । প্ৰথমজনে তাৰ সমাৰ্থক শব্দ সেই নম্বৰত লিখিবা । এনেদৰে খেলি যাবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ কাৰণে -১ । কোনোবাই সমাৰ্থক শব্দ দিব নোৱাৰিলে আনজনে লিখি বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা ।

খেল আৰু সঁহাৰি


মোগল
পাঠান
১১
১২
১৬
৭
১
৬
১০
১৩
১৫
৮
৬
১
২
৫
৯
১৪
১৪
৯
৫
২
৪
৮
১৫
১৩
১০
৪
৩
৩
৭
১৬
১২
১১

ভাস্কৰ	ডোখৰ	পবন	প্ৰভাকৰ	সাপ	ফুল	অৱসাদ	বায়ু
ঘৰ	লোচন	ৰজনী	বাধা	কমল	অচিনা	প্ৰবাহিনী	আকাশ

টুকুৰা	অনল	ধৰণী	অভিলাষ	চক্ৰ	নাদ	কুসুম	নয়ন
ৰাতি	হেঙাৰ	পদুম	আবৰ্ত্ত	বোঁৱতী	ক্লান্তি	ৰমণী	বহ্নি
পৃথিৱী	বাসনা	আবাস	নাগ	কুঁৱা	নাৰী	উপাসনা	গগন

(৯৩)

অৰ্থক্ষেত্ৰ বিচাৰ

উদ্দেশ্য : অৰ্থৰ বহল পৰিসৰৰ ভিত্তিত শব্দৰ শ্ৰেণী বিভাজন ।

খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ১ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ 'ক' ৰ পৰা 'ঙ' লৈ প্ৰতি খণ্ডত পাঁচোটাকৈ শব্দ আছে । তাৰ ভিতৰত চাৰিটাকৈ শব্দ কিবা প্ৰসংগে পৰস্পৰৰ লগত মিলে । কিন্তু এটা মাত্ৰ নিমিলে । প্ৰত্যেকে একোটা খণ্ডৰ সেই নিমিলা শব্দটো তলত লিখা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । নিজৰ ভাগৰ কাম শেষ কৰি ৫ম খণ্ডৰ উত্তৰ কৰিব পৰা জনে ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

খেল

ক) (১) ঐক্যমত, (২) সৰ্ব্বেসৰ্ব্বা , (৩) অদ্বিতীয়, (৪) একান্নবৰ্ত্তী, (৫) স্বাৰ্থপৰ ।

খ) (১) উভয়সঙ্কট, (২) দ্বৈতবাদ, (৩) দোকূল, (৪) উভৈনদী, (৫) দোদূল্যমান ।

গ) (১) তেবাটা, (২) ত্ৰিভুবন, (৩) তিনিচুকীয়া, (৪) ত্ৰিপাল, (৫) ত্ৰিভুজ ।

ঘ) (১) চতুষ্পদ, (২) চাৰিআলি, (৩) বৰ্গক্ষেত্ৰ, (৪) চতুৰ, (৫) চৌখুটি ।

ঙ) (১) পাচলি, (২) পঞ্চামৃত, (৩) পঞ্চম, (৪) পঞ্চেন্দ্ৰিয়, (৫) পঞ্চভূত

সঁহাৰি

ক) ☐ খ) ☐ গ) ☐ ঘ) ☐ ঙ) ☐

(৯৪)

নামৰ বেদখল

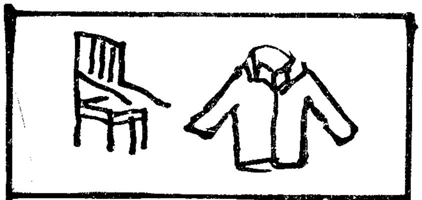
উদ্দেশ্য : শব্দৰ আৰোপিত অৰ্থ বুজা ।

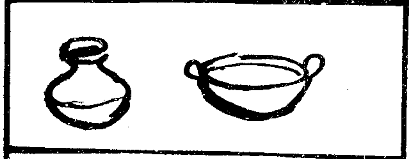
খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২ টা দল

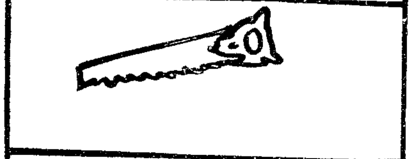
সময় : ২ মিনিট

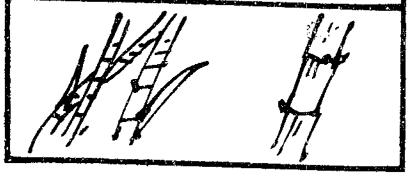
নিৰ্দেশ : তলত বাওঁফালে (১ৰ পৰা ৮ লৈ) কিছুমান নিত্য ব্যৱহাৰ্য সামগ্ৰীৰ চিত্ৰ আৰু সোঁফালে ('ক' ৰ পৰা 'জ' লৈ) মানুহ বা জন্তুৰ অঙ্গ প্ৰত্যঙ্গৰ চিত্ৰ দিয়া আছে । খেলুৱৈ সকলৰ এটা দলে বাওঁফালৰ এটা বস্তু দেখুৱাবা । আনটো দলে সেইবস্তুটোৰ কোনটো অংশ মানুহ বা জন্তুৰ কোনটো অংগৰ নামেৰে জনাজাত সেইটো সোঁফালৰ চিত্ৰত দেখুৱাবা বা তলত লিখিবা । এদলে নোৱাৰিলে আনদলে কৰা আৰু বোনাচ পাবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ ।

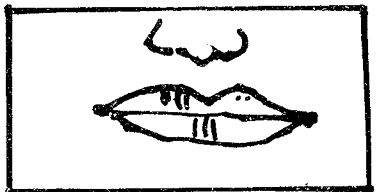
খেল

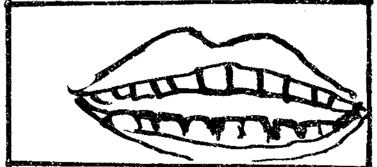
১।


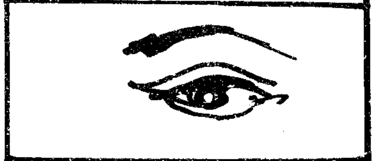
২।


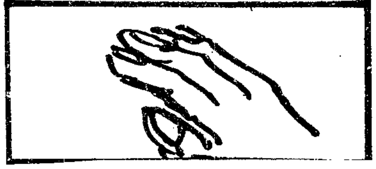
৩।


৪।


ক)


খ)


গ)


ঘ)


(৯৫)

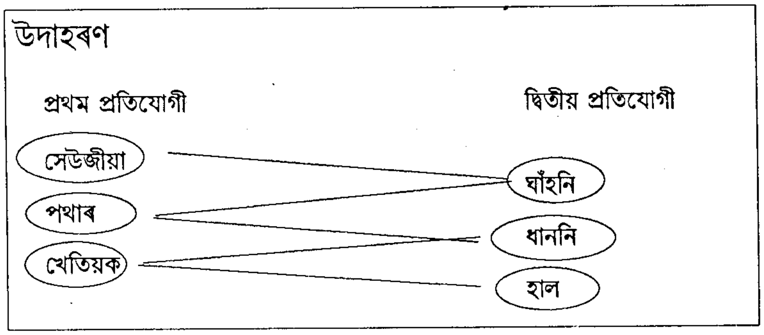
অৰ্থৰ নেজাল তৰা

উদ্দেশ্য : একে অৰ্থগত ক্ষেত্ৰৰ শব্দচয়ন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

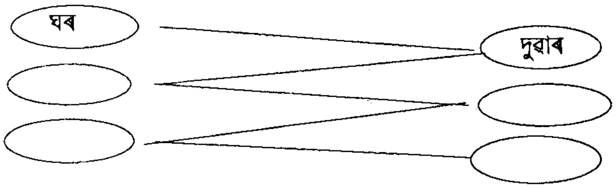
সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : এজনে এটি শব্দ কবা । আনজনে সেই শব্দটোৰ সৈতে অৰ্থগত সম্পৰ্ক থকা আন এটি শব্দ কবা। এতিয়া প্ৰথমজনে তাৰ লগত অৰ্থগত সম্পৰ্ক থকা আন এটি শব্দ কবা । এইদৰে পাল পাতি কৈ যাবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ কাৰণে ১ নম্বৰ আৰু নোৱাৰিলে বা ভুল কলে -১ নম্বৰ । এজনে কোনো শব্দ কব নোৱাৰিলে, আনজনে কৈ বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা । এটা উদাহৰণ দিয়া হ'ল ।

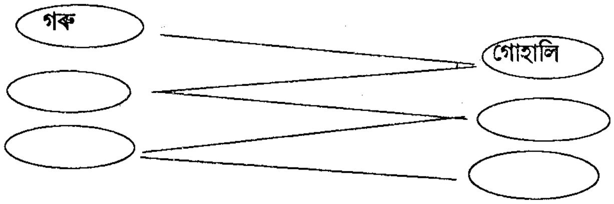

উদাহৰণ
প্ৰথম প্ৰতিযোগী
দ্বিতীয় প্ৰতিযোগী
সেউজীয়া
পথাৰ
খেতিয়ক
ঘাঁহনি
ধাননি
হাল

খেল আৰু সঁহাৰি

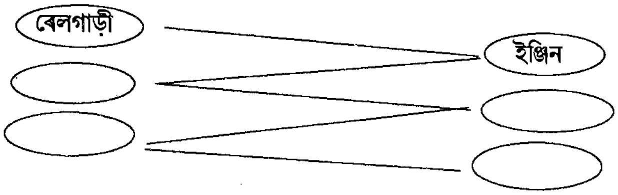
ক)



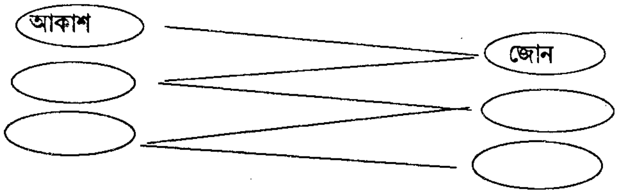
খ)



গ)



ঘ)



(৯৬)

সমাৰ্থক শব্দৰ ফুটব'ল

উদ্দেশ্য : পুৰণি অসমীয়া আৰু আধুনিক অসমীয়াত সমাৰ্থক শব্দৰ বিচাৰ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৪ মিনিট

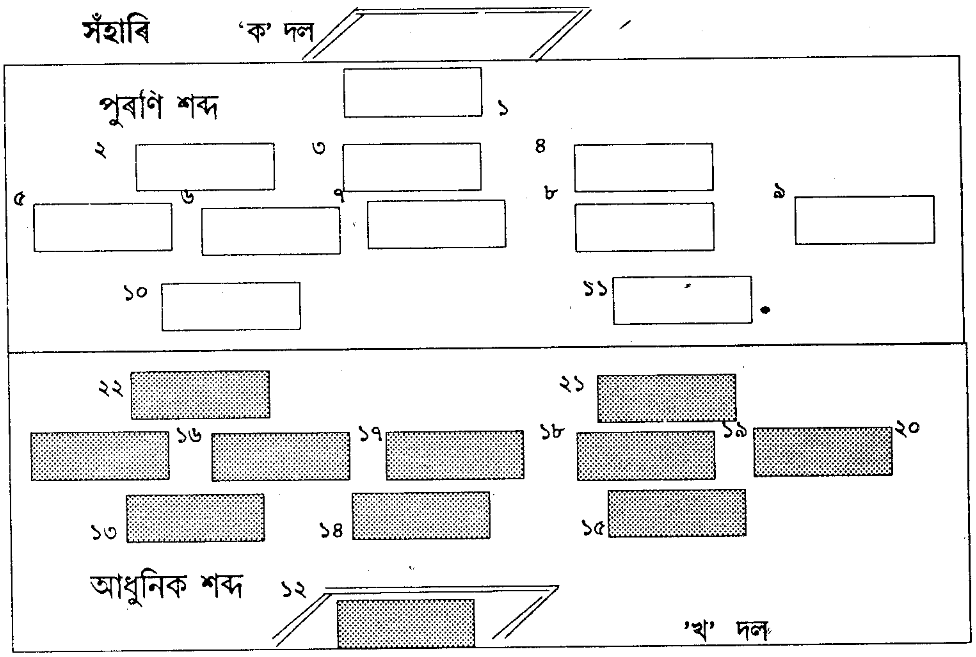
নিৰ্দেশ : তলত কিছুমান শব্দ আৰু এখন ফুটব'ল খেল পথাৰ আছে । খেল পথাৰখনৰ দুয়োফালে এঘাৰটাকৈ স্থান আছে । এজনে ক দলৰ ১ ৰ পৰা ১১ লৈ স্থানবোৰত পুৰণি অসমীয়া শব্দ আৰু আনজনে বিপৰীত স্থান বোৰত আধুনিক অসমীয়া শব্দ বহুৱাবা । এজনে পুৰণি শব্দ দিলে আনজনে তাৰ

হুবহু আধুনিক শব্দটো দিবা আৰু লগতে এটা বেলেগ আধুনিক শব্দ দিবা । তেতিয়া প্ৰথম জনে তাৰ পুৰণি ৰূপটো দিবা আৰু এটা বেলেগ পুৰণি শব্দ দিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ কাৰণে -১ । যিজনে আগেয়ে খেল পথাৰত খেলুৱৈ দিব পাৰিব তেওঁ ২ নম্বৰ বোনাচ পাব।

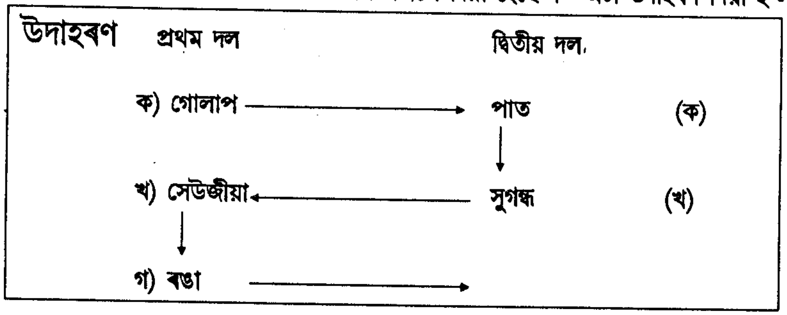
খেল

পেখো	নে	কহয়	চাও
হ’ল	ছৱাল	তোমাৰ	পোহাল
চকু	তাহঁ	পুৱাল	পুনৰ
পুনু	তযু	মই	তেওঁক
মঞি	কয়	ভৈল	সন্তান
কৈক	ধনু	শৰ	গাই

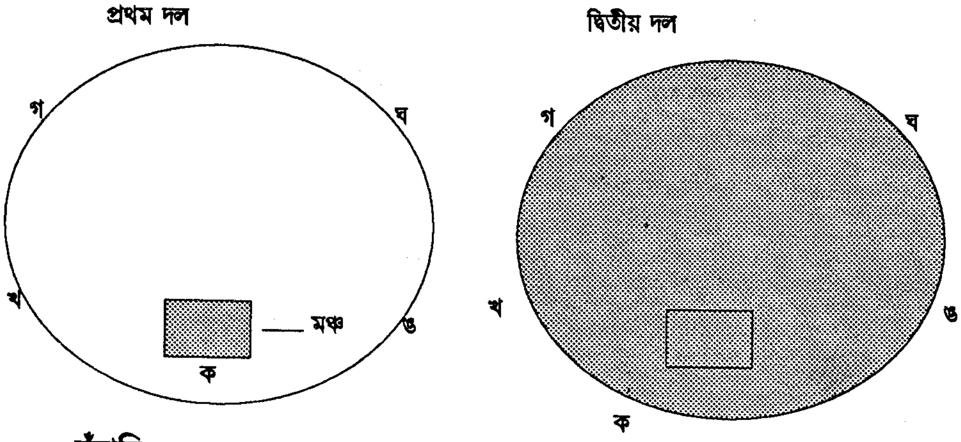
সঁহাৰি


‘ক’ দল
পুৰাণি শব্দ
১
২
৩
৪
৫
৬
৭
৮
৯
১০
১১
২২
২১
১৬
১৭
১৮
১৯
২০
১৩
১৪
১৫
আধুনিক শব্দ
১২
’খ’ দল

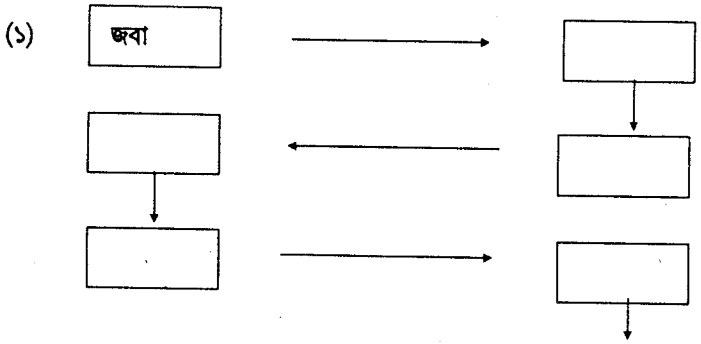
গতিৰুদ্ধ হব আৰু প্ৰশ্ন কৰা দলে নতুন প্ৰশ্ন কৰিব পাৰিবা । প্ৰতি ৰাউণ্ডত প্ৰতি দলে ৫ নম্বৰকৈ পাবা । প্ৰতি ৰাউণ্ডৰ কাৰণে প্ৰথম শব্দটো দিয়া হৈছে । এটা উদাহৰণ দিয়া হ'ল -


উদাহৰণ
প্ৰথম দল
দ্বিতীয় দল.
ক) গোলাপ
পাত
(ক)
খ) সেউজীয়া
সুগন্ধ
(খ)
গ) ৰঙা

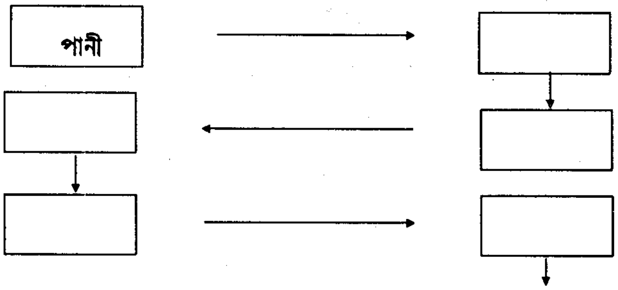
খেল


প্ৰথম দল
দ্বিতীয় দল
গ
ঘ
খ
ঙ
ক
মঞ্চ
গ
ঘ
খ
ঙ
ক

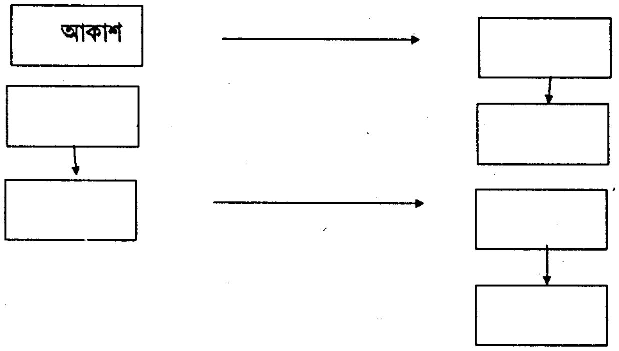
সাঁথৰি



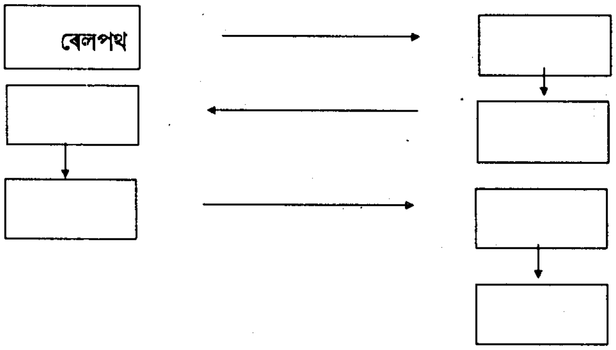
(২)



(৩)



(৪)



(৯৯)

সমাৰ্থক শব্দৰ দৌৰ

উদ্দেশ্য : সমাৰ্থক শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ৬ জন

সময় : ১০ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত কেইটামান নিৰ্দিষ্ট আখৰ দিয়া আছে । তাৰে কিছুমান সমাৰ্থক শব্দ সাজিব পাৰি । প্ৰতিজনে বেলেগে বেলেগে তাৰপৰা সমাৰ্থক শব্দ কিমান পাৰা লিখি উলিয়াবা । প্ৰথম দুটা শব্দৰ কাৰণে ১ নম্বৰ আৰু পিছৰ প্ৰতিটো শব্দৰ কাৰণে ১ নম্বৰ । ভুল শব্দ চয়নৰ বাবে -১ নম্বৰ । এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ

ব, অ, ই, জু, তা, ন, ল,
ৱ, ন, শ, হ্নি, হু, গ্নি

১। অনল
২। জুই
৩। বহ্নি
৪। পাৱক
৫। হুতাশন
৬। অগ্নি

খেল

সঁহাৰি

(ক)

অ, গ, ন, নী, গ, ণ্য, ব্যো, ম,
মা, ম্ব, ৰ, শূ, লি, কা, শ, আ

১।
২।
৩।
৪।
৫।
৬।

খেল	সঁহাৰি		
(খ) অ, আ, না, নু , অ, না, অ, ঙ্গা, কা, গ, কা, গ, প্ৰা, স্পৃ, বা, ম, হা, বা, স, ই, ঙ্ক্ষা, চ্ছা, ৰা, তি, লা, ষ, য়		১। ৩। ৫।	২। ৪। ৬।
(গ) ঈ, গ, ন, গ, তা, গ, জ্ঞ, ৎ, শ, প, শ, শ্ব, ভ, ৰা, ধা, ৰ, প্ৰ, ৰ, প, ৰ, তি, দী, প, মে, ভু, মৈ	১। ৪। ৭।	২। ৫। ৮।	৩। ৬। ৯।
(ঘ) ক, ল, ভা, ল, পা, লা, গ্য, ট	১।	২।	৩।
(ঙ) ঘ, গৃ , ভ, আ, নি, আ, ৰ, হ, ৱ, বা, ন, স, ল, য়, ল, য	১। ৪।	২। ৫।	৩। ৬।
(চ) প, উ, ক, শ, প, দু , ৎ, ম, ত, ক্ষ , ম, প, ল, দ, জ্ঞ, ল, ল	১। ৪।	২। ৫।	৩। ৬।

(১০০)

সমাৰ্থক শব্দৰ জাপ

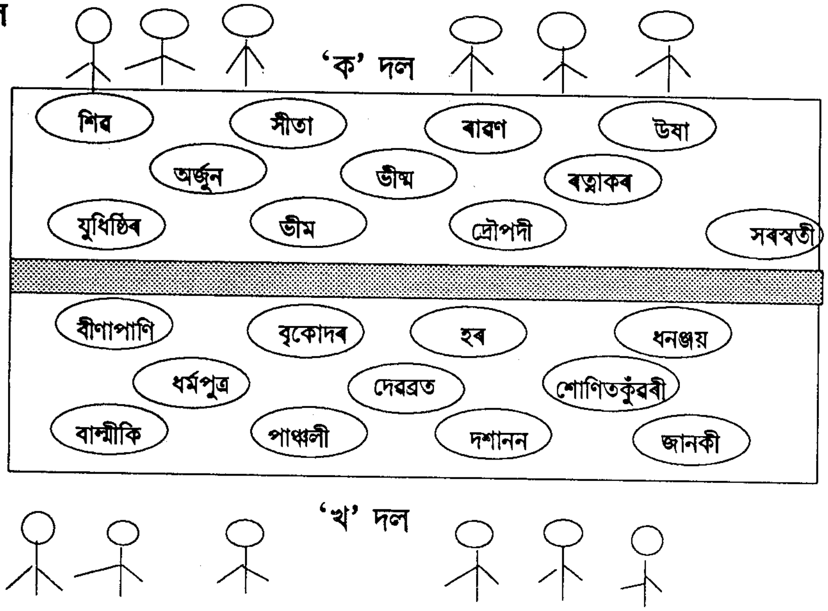
উদ্দেশ্য : নাম বুজোৱা সমাৰ্থক শব্দৰ চৰ্চা ।

খেলুৱৈ : পাঁচজনীয়া ২ টা দল

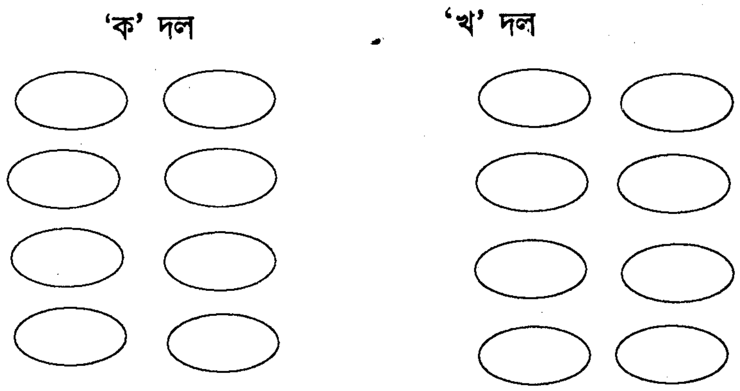
সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : ছবিত দেখুওৱাৰ দৰে খেলপথাৰত এফালে 'ক' দলে প্ৰদত্ত শব্দ লৈ পজিচন লবা । আনফালে 'খ' দলে আনবোৰ শব্দ লৈ ৰৈ থাকিবা । 'ক' দলৰ এজনে শব্দ এটা লৈ সিপাৰে জপিয়াই যাবা, 'খ' দলৰ এজনে একে অৰ্থৰ আন এটা শব্দ লৈ জপিয়াই ইফালে আহিবা । এইবাৰ 'খ' দলে আৰম্ভ কৰিবা । এনেদৰে খেলি যাবা । কোনোবাই নোৱাৰিলে প্ৰতিপক্ষই নতুন শব্দ লৈ জপিয়াব পাৰিবা। প্ৰতিটো শুদ্ধ প্ৰতিশব্দ দানৰ কাৰণে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ কাৰণে -১। এদলে নোৱাৰিলে আনদলে কৈ বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা ।

খেল


'ক' দল
শিৱ
সীতা
ৰাৱণ
উষা
অৰ্জুন
ভীষ্ম
ৰত্নাকৰ
যুধিষ্ঠিৰ
ভীম
দ্ৰৌপদী
সৰস্বতী
বীণাপাণি
বৃকোদৰ
হৰ
ধনঞ্জয়
ধৰ্মপুত্ৰ
দেৱব্ৰত
শোণিতকুঁৱৰী
বাল্মীকি
পাঞ্চালী
দশানন
জানকী
'খ' দল

সঁহাৰি



(১০১)
বিপৰীত অৰ্থৰ মাল যুঁজ

উদ্দেশ্য : বিপৰীত অৰ্থবাচক শব্দ শিকা ।

খেলুৱৈ : তিনিজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত দুটা বৃত্তৰ ভিতৰত কিছুমান শব্দ দিয়া আছে । তাৰে এটাৰ পৰা 'ক' দলৰ এজনে এটা শব্দ কোৱা । 'খ' দলৰ এজনে তাৰ বিপৰীত অৰ্থবাচক শব্দটো আনটো বৃত্তৰ পৰা কোৱা । এইবাৰ 'খ' দলৰ এজনে যিকোনো এটা বৃত্তৰ পৰা আন এটা শব্দ কোৱা ; 'ক' দলৰ দ্বিতীয়জনে উত্তৰ দিয়া। কব পাৰিলে ১ নম্বৰ, নোৱাৰিলে প্ৰশ্নকৰ্ত্তাই উত্তৰ দি বোনাচ ১/২ নম্বৰ পাবা । এটা শব্দ দুবাৰ ব্যৱহাৰ কৰিব নোৱাৰিবা । প্ৰতিটো শব্দৰ বাবে ১৫ চেকেণ্ডহে পাবা ।

(১০২)

সমাৰ্থক যুগ্ম শব্দৰ ৰিলে ৰেচ

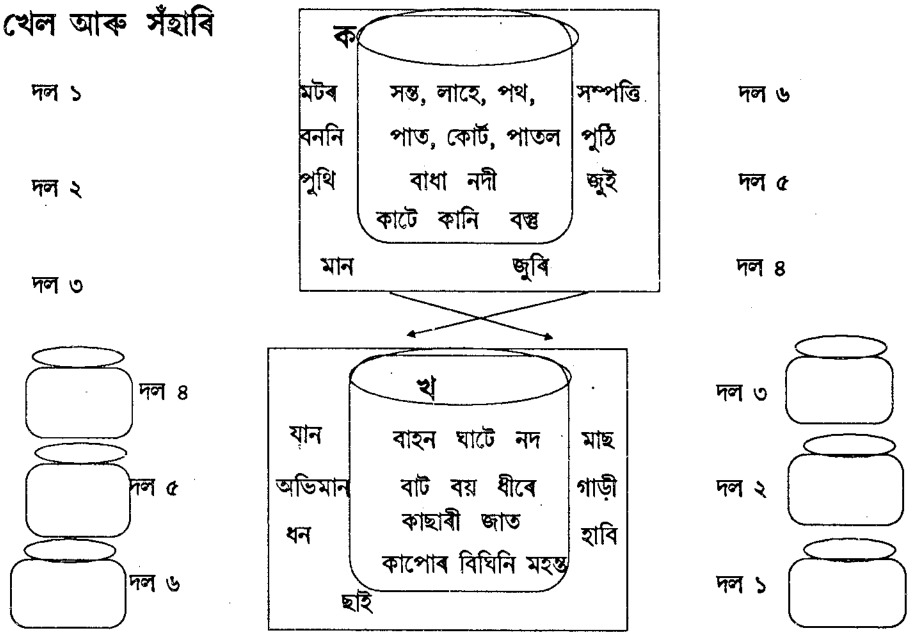
উদ্দেশ্য : সমাৰ্থক যুগ্ম শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : দুজনীয়া ৬ টা দল

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : ছবিত দেখুওৱাৰ দৰে মাজত 'ক' আৰু 'খ' দুটা শব্দৰ বাকচ আছে । দুয়োফালে প্ৰতি ছটা দলৰ একোজন খেলুৱৈ (১ ৰ পৰা ৬ লৈ) থিয় দি থাকিবা । ৰেফাৰীয়ে হুইচেল বজোৱাৰ লগে লগে সোঁফালৰ খেলুৱৈ সকলে দৌৰি গৈ 'ক' বাকচৰ পৰা একোটা শব্দ নি বাওঁফালৰ নিজৰ দলৰ আনজনক দিবা। এইবাৰ বাঁওফালৰজনে দৌৰি গৈ 'খ' বাকচৰ পৰা সেই শব্দৰ লগৰটো শব্দ তুলি সোঁফালে গৈ নিজৰ খালৈত থবা । এইদৰে প্ৰতিদলে যিমান ৰাউণ্ড পাৰা খেলিবা । প্ৰতিযোৰ শুদ্ধ সমাৰ্থক শব্দৰ বাবে ২ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । যি দলে সৰহ সংখ্যক যুগ্ম শব্দ গোটাব পাৰিবা সেইদলে ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

খেল আৰু সঁহাৰি


ক
দল ১
দল ২
দল ৩
মটৰ
বননি
পুথি
সন্ত, লাহে, পথ,
পাত, কোৰ্ট, পাতল
বাধা নদী
কাটে কানি বস্তু
সম্পত্তি
পুঠি
জুই
দল ৬
দল ৫
দল ৪
মান
জুৰি
দল ৪
দল ৫
দল ৬
খ
যান
অভিমান
ধন
বাহন ঘাটে নদ
বাট বয় ধীৰে
কাছাৰী জাত
কাপোৰ বিঘিনি মহন্ত
ছাই
মাছ
গাড়ী
হাবি
দল ৩
দল ২
দল ১

(১০৩)

অৰ্থৰ বলয়

উদ্দেশ্য : সমগোত্ৰীয় শব্দৰ চিনাক্তকৰণ ।

খেলুৱৈ : দুজনীয়া ৩ টা দল

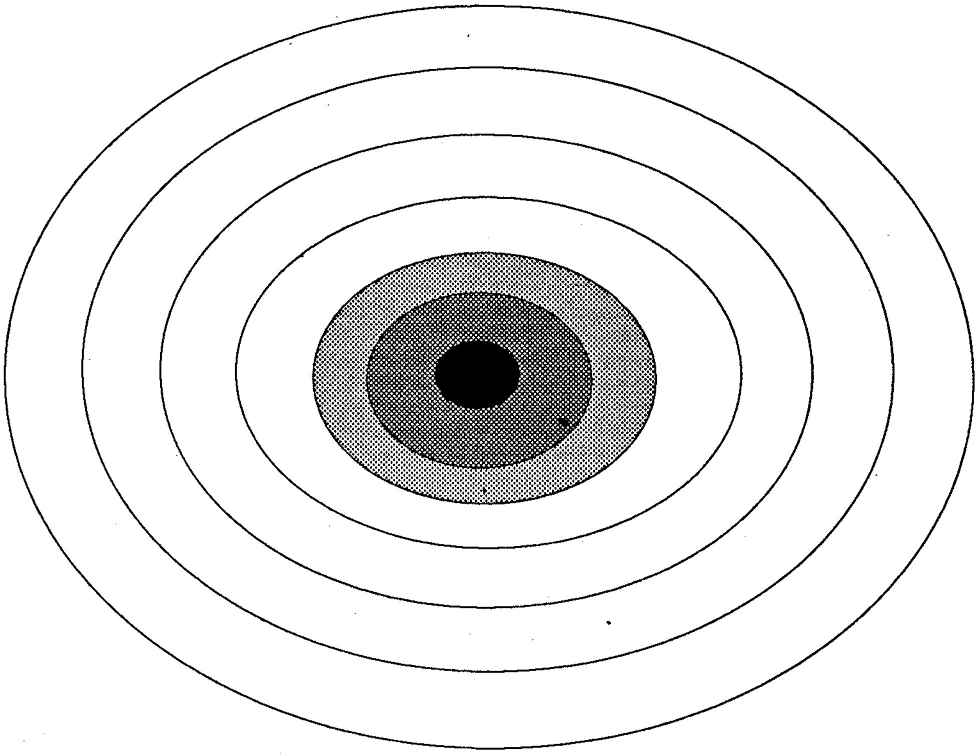
সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : এটা বৃত্তৰ ভিতৰত বিভিন্ন ধৰণৰ শব্দ দিয়া আছে । কাষত আৰু কিছুমান ঐককেন্দ্ৰিক বলয় দিয়া আছে । এতিয়া প্ৰতিটো বলয়তে (কেন্দ্ৰৰ বৃত্তটো বাদ দি) এনে শব্দবোৰ বহুওৱা যিবোৰৰ মাজত পাৰস্পৰিক সম্বন্ধ আছে । যি শব্দ কাৰো লগত নিমিলে সেই শব্দটো কেন্দ্ৰৰ বৃত্তটোত ভৰাবা । প্ৰতিটো বলয়ত শুদ্ধকৈ শব্দ ভৰাব পাৰিলে ২ নম্বৰ আৰু ভুল শব্দ সন্নিবেশৰ কাৰণে -১ । কেন্দ্ৰৰ বৃত্তৰ শব্দৰ বাবে ২ নম্বৰ ।

খেল

সাগৰ, ডিব্ৰুগড়
দেউতা, হাজো, ফল, প্লুটো
ইউৰেনাচ, প্ৰসাদ, ম'ডেল
কোকৰাঝাৰ, বৃহস্পতি, পাত, নৈবদ্য
গছ, সূৰ্য, পূজা, বিদ্যালয়
ভাইটি, গুৱাহাটী, শিপা, গোসানী
বুধ, চাৰ্ট, ককা, ডাল, যোৰহাট,
পূজাৰী, শুক্ৰ, কিতাপ, ভনী
গাগছ, মংগল, বহী, পেন, মা, ফুল
ধূপধূনা, বাইদেউ, গোৱালপাৰা

সঁহাৰি



(১০৪)

আঙুঠি লুকোৱা

উদ্দেশ্য : অৰ্থৰ ছাঁ লৈ শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : শ্ৰেণীৰ প্ৰতিজন ছাত্ৰ/ছাত্ৰী

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : বাঁওফালে দিয়া শব্দবোৰৰ প্ৰতিটোতে একোটা খালি ঠাই আছে । প্ৰতিটো শব্দৰ সোঁফালে তিনিটাকৈ শব্দ দিয়া আছে । সেইবোৰৰ এটা বাওঁফালে দিয়া শব্দৰ সমাৰ্থক । তাৰ আলম লৈ তোমালোকে বাওঁফালৰ শব্দবোৰৰ খালি ঠাইত একোটি আখৰ বহুওৱা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ নম্বৰ, ভুলৰ কাৰণে -১ । আগেয়ে শেষ কৰিব পৰা জনে ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

খেল আৰু সঁহাৰি

১)	স☐হ	বেছি / ডাঙৰ/ কম
২)	ম☐ ম	খং/ ৰং/ চেনেহ
৩)	দ☐ লি	পুৰস্কাৰ/ অহংকাৰ/ খবৰদাৰ
৪)	☐হৰ	তগৰ/ ৰগৰ / নগৰ
৫)	প্ৰ☐ ম	শ্ৰদ্ধা/ নমস্কাৰ / সেৱা
৬)	☐পোৰ	নক/ চাৰ্ট / বস্ত্ৰ
৭)	ডা☐ৰ	শূন্য/ নীলা/ মেঘ
৮)	চি☐হী	ৰং/মহী/ ইটা
৯)	বা☐ ছা	পথাৰ/ বাগান/ পাহাৰ
১০)	☐ জা ৰ	নদী/ পিয়াজ/ হাট

(১০৫)

প্ৰতিশব্দৰ ক্ৰচ

উদ্দেশ্য : প্ৰতিশব্দ চিনাক্তকৰণ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : এটা শব্দৰ বাবে ১০ চেকেণ্ড

নিৰ্দেশ : তলত সোঁফালে একে অৰ্থ বুজোৱা শব্দ কিছুমান দিয়া আছে । বাওঁফালে নটা ঘৰ থকা এখন খালী নক্সা দিয়া হৈছে । এজন খেলুৱৈয়ে সোঁফালৰ শব্দবোৰৰ পৰা এটা শব্দ আনি এই নক্সাৰ এটা ঘৰত ভৰাবা । দ্বিতীয়জনে আন এটা শব্দ আনি অন্য এটা ঘৰত ভৰাবা । এইবাৰ প্ৰথমজনে আগতে লিখা শব্দটোৰ প্ৰতিশব্দ এটা আনি কুণীয়াকৈ বা পোনভাৱে এটা ঘৰত ভৰাবা । দ্বিতীয়জনেও নিজৰ শব্দটোৰ প্ৰতিশব্দ আনি নক্সাৰ খালী ঘৰ পূৰাবা । এইদৰে শব্দ আনি নক্সা পুৰাওঁতে যিয়ে নিজৰ শব্দবোৰ থিয়কৈ, পথালিকৈ বা কোণাকুণীকৈ ভৰাব পাৰিবা, তেওঁ ৫ নম্বৰ পাবা । প্ৰথম নক্সা শেষ হলে দ্বিতীয় নক্সা লবা । যিয়ে তৃতীয় নক্সা পূৰাব পাৰিবা, সেয়ে বোনাচ ২ নম্বৰ পাবা ।

খেল আৰু সঁহাৰি

১।

২।

৩।

সূৰ্য, ধৰণী, পবন, ঘৈণী
হৰ্ষ, শুৱণি, প্ৰফুল্ল, ৰূপাহী
অনিল, তিৰোতা, পৃথিৱী,
ধৰা, বতাহ, ভাৰ্য্যা, ৰং
সুন্দৰ, স্ফূৰ্ত্তি, সুৰূপা,
বায়ু, ভাস্কৰ, দিবাকৰ
জায়া, ধুনীয়া, আদিত্য
তিৰোতা, বসুমতী, পত্নী
বসুন্ধৰা, বেলি, ৰবি

(১০৬)

অৰ্থৰ কাৰ্ড খেল

উদ্দেশ্য : প্ৰতিশব্দ চিনাক্তকৰণ ।

খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : 'ক'ত থকা চাৰিখন কাৰ্ডত চাৰিটা বস্তুৰ নাম লিখা থাকিব । 'খ'ত থকা বাকী কাৰ্ডবোৰত সেই চাৰিটা বস্তুৰ বিভিন্ন নাম লিখা থাকিব । খেলুৱৈসকলে প্ৰথমে দিয়া 'ক'ত থকা কাৰ্ড কেইখনৰ পৰা চকু মুদি একোখনকৈ টানি লোৱা । সেই কাৰ্ডত যি শব্দ লিখা আছে সেই শব্দৰ সমাৰ্থক শব্দবোৰ প্ৰদত্ত 'খ' ত থকা শব্দবোৰৰ মাজৰ পৰা বাছি লোৱা । এইবাৰ দ্বিতীয়জনে নিজৰ কাৰ্ডত থকা শব্দৰ প্ৰতিশব্দ লোৱা । এই অনুক্ৰমে তৃতীয় আৰু চতুৰ্থজনে শব্দ বাছা । প্ৰতিজনে চাৰিটাকৈ শব্দ লবা । প্ৰতিটো শব্দৰ বাবে ১ নম্বৰ । কোনোবাই নোৱাৰিলে তেওঁৰ পিছৰজনে কৰিবা । তেতিয়া বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা ।

খেল

'ক'

- অগ্নি
- আকাশ
- মেঘ
- বায়ু

'খ'

- অনল
- বতাহ
- অনিল
- বহ্নি
- অম্বুদ
- সমীৰ
- জলদ
- জুই
- জলধৰ
- পবন
- হুতাশন
- নীৰদ
- গগণ
- শূন্য
- ব্যোম
- ডাঁৱৰ
- অম্বৰ
- বাৰিদ
- সমীৰণ
- নীলিমা

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

(১০৭)

অৰ্থৰ লুডু খেল

উদ্দেশ্য : শব্দ চিনাক্তকৰণ আৰু তাৰ বৰ্গীকৰণ ।

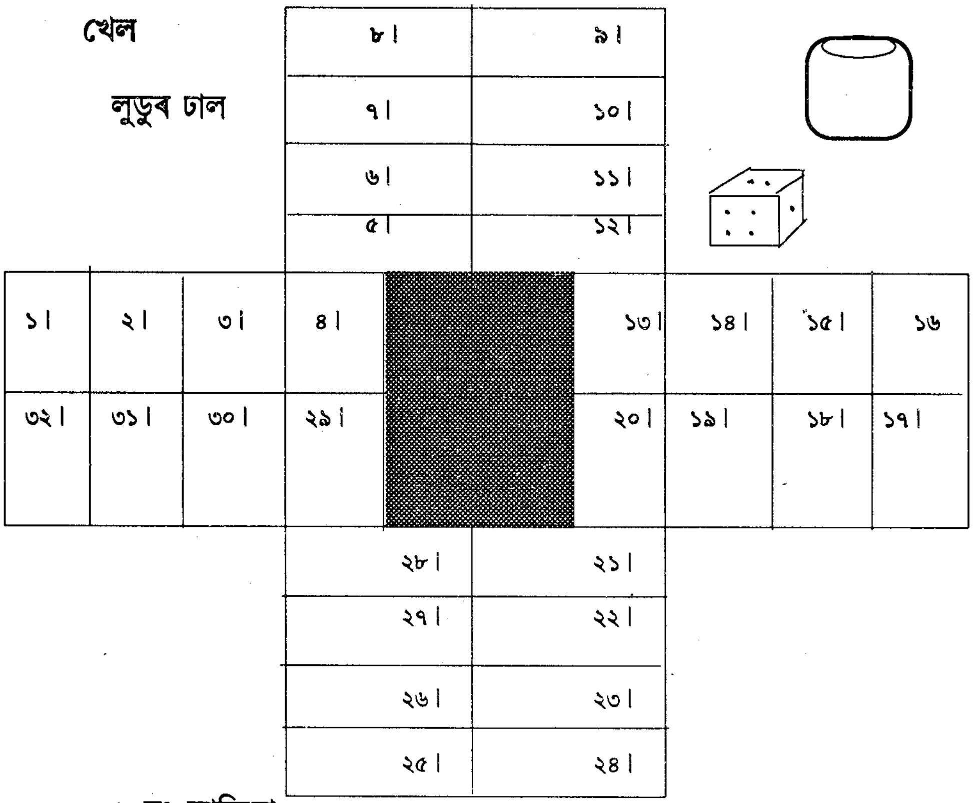
খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ৮ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত এখন লুডুৰ ঢাল আছে । খেলিবৰ বাবে প্ৰত্যেকে একোটা ৰঙৰ গোল লুডুৰ গুটি বাছি লোৱা। এতিয়া লুডুৰ ছয় পিঠীয়া গুটিটো চুঙাৰ পৰা মাৰি পঠিয়াবা । তোমাৰ লুডুৰ গুটি যিমান নম্বৰ ঘৰত পৰে চাই ২ নং তালিকাত সেই নম্বৰৰ বিপৰীতে যি শ্ৰেণীৰ শব্দ পায় চোৱা । সেই অনুসৰি ৩য় শব্দ তালিকাৰপৰা দুটা শব্দ বাছি উলিওৱা । প্ৰত্যেকে ১ মিনিটকৈ সময় পাবা । প্ৰতিযোৰ শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ২ নম্বৰ, ভুলৰ বাবে -১ ।

খেল

লুডুৰ চাল


৮।
৯।
৭।
১০।
৬।
১১।
৫।
১২।
১।
২।
৩।
৪।
১৩।
১৪।
১৫।
১৬
৩২।
৩১।
৩০।
২৯।
২০।
১৯।
১৮।
১৭।
২৮।
২১।
২৭।
২২।
২৬।
২৩।
২৫।
২৪।

২ নং তালিকা

১	১০	১১	২০	২১	৩০	৩১	(ক) সমাৰ্থক শব্দ
২	৯	১২	১৯	২২	২৯	৩২	(খ) দ্ব্যৰ্থক শব্দ
৩	৮	১৩	১৮	২৩	২৮	৩৩	(গ) বিপৰীতাৰ্থক শব্দ
৪	৭	১৪	১৭	২৪	২৭	৩৪	(ঘ) ধ্বন্যাত্মক শব্দ
৫	৬	১৫	১৬	২৫	২৬	৩৫	(ঙ) আংশিক পুনৰাবৃত্ত শব্দ

৩নং শব্দ তালিকা

স্বৰ্ণ	পোহৰ	ডাঙৰীয়া	পুৰুষ	কা কা	টং টং
সৰল	আকাশ	বাতৰি	মেউ মেউ	চুৰি	ঘৰ
সূৰ্য্য	টুং টাং	ৰজা	পা	সম্পদ	বৃক্ষ
ৰং	পল	গুণ	খবৰ	ফোঁচ ফোঁচ	মা
আ-	চন্দ্ৰ	নিৰ্মল	শৰ	উদ্দেশ্য	মচলা
মেৰ মেৰ	বন	ঈশ্বৰ	টুপ টুপ	যা	ক্ষয়
ডা	পইচা	যোগাৰ	বা	কান	খা

(১০৮)

অৰ্থৰ ভেলেকি

উদ্দেশ্য : উচ্চাৰণৰ সাদৃশ্য কিন্তু অৰ্থৰ ভিন্নতা থকা শব্দৰ জ্ঞান ।

খেলুৱৈ : ৪ জনীয়া দুটা দল

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : প্ৰতিদলত তিনিজনকৈ প্ৰধান আৰু এজনকৈ ৰিজাৰ্ভ থাকিব । 'ক' দলৰ এজনে তলৰ শব্দবোৰৰ পৰা এটি শব্দ লিখিবা । 'খ' দলৰ এজনে তাৰ সমোচ্চাৰিত আনটো শব্দ লিখিবা । ২য় আৰু ৩য় দুয়ো জনে দুটা বেলেগ বেলেগ অৰ্থ দিবা । কোনো শব্দৰ কিবা ৩য় অৰ্থ থাকিলে ৰিজাৰ্ভৰ জনে দিবা । এইবাৰ 'খ' দলে এটা শব্দ কবা আৰু 'ক' দলে একেদৰে আনটো সমোচ্চাৰিত শব্দ কৈ দুই বা তিনিটা অৰ্থ লিখিবা । প্ৰধান খেলুৱৈ সকলে শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ আৰু ৰিজাৰ্ভৰ খেলুৱৈয়ে ২ নম্বৰকৈ পাবা । প্ৰতিটো ভুলৰ বাবে -১ । এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

অসমীয়া ভাষাৰ খেল

উদাহৰণ : ছুৰি —— চুৰি
হাতত পিন্ধা চুৰি
কটাৰী

তোমালোকৰ সুবিধাৰ কাৰণে তলৰ প্ৰশ্নবোৰত তেনে শব্দৰ এটা শব্দ দিয়া হৈছে ।

খেল **সঁহাৰি**

ক) কাঁহ

খ) কাণ্ড

গ) আট

ঘ) বেছি

ঙ) হাঁটী

চ) বাজী

ছ) হাট

জ) কথা

ঝ) বিনা

ঞ) চক

ট) নাড়ী

ঠ) ঢাৰী

ড) টোপ

(১০৯)

শব্দৰ সখিপতা

উদ্দেশ্য : পৌৰাণিক কাহিনীৰ চৰিত্ৰ আৰু সিহঁতৰ গুণৰ লগত জড়িত শব্দৰ সহায়ত যুগ্ম শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : পাঁচজনীয়া ২টা দল ।

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : বাওঁফালৰ আয়তক্ষেত্ৰত থকা নাম বুজোৱা কোনটো শব্দৰ লগত সোঁফালৰ আয়তক্ষেত্ৰত থকা কোনটো শব্দ সততে জড়িত বিচাৰি উলিওৱা আৰু দুয়োটা শব্দকে উপযুক্ত ক্ৰমত মিলাই মাজৰ আয়তক্ষেত্ৰটোত লিখা। প্ৰয়োজন হলে বিভক্তি যুক্ত কৰিব পাৰিবা । দুয়ো দলে বেলেগে বেলেগে কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ সঁহাৰিৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ ।

খেল আৰু সঁহাৰি

ভীম		ভক্ত
কৰ্ণ		দম্ভ
কুম্ভকৰ্ণ		প্ৰতিজ্ঞা
প্ৰহ্লাদ		গদা
শিৱ		নিদ্ৰা
যুধিষ্ঠিৰ		অগ্নিশৰ্মা
দুৰ্ব্বাসা		দাতা
নাৰদ		ৰাজ্য

অৰ্থৰ খেল

ভীষ্ম		প্ৰহাৰ
সীতা		খুদকণ
সাবিত্ৰী		কূটনীতি
ৰাম		অগ্নিপৰীক্ষা
দুৰ্যোধন		আপোনভোলা
শকুনি		ধৰ্ম
বিদুৰ		টুটুকীয়া
ধনঞ্জয়		সতী

(১১০)

শব্দৰ কাবাডী খেল

উদ্দেশ্য : আংশিক দ্বিৰুক্ত অনুৰূপ শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : চাৰিজনীয়া ২ টা দল ।

সময় : ৫ মিনিট

নির্দেশ : তলৰ ক্ষেত্ৰ 'ক' আৰু 'খ' ত আংশিক দ্বিৰুক্ত শব্দৰ কিছুমান খণ্ড আছে । এটা দলৰ এজনে এটা ক্ষেত্ৰৰপৰা এটা খণ্ড তুলি ধৰিবা আৰু সিটো দলে সিটো ক্ষেত্ৰৰ পৰা সহগামী শব্দটো উলিয়াই দিবা। শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । কোনো দলে নোৱাৰিলে আনটো দলে কৈ ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ

খা, বা অলংকাৰ + খবৰ, আ বাতৰি

আ অলংকাৰ

বা বাতৰি

খেল

ক্ষেত্ৰ 'ক'

যা, বাতৰি, খা
ডাঙৰীয়া, আ, জলপান
পা, সম্পত্তি

+

ক্ষেত্ৰ 'খ'

পইচা, ডা, অলংকাৰ
বা, খবৰ, জা,
যোগাৰ, সা

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

৭।

৮।

(১১১)

‘-ম’ ‘-না’ ৰ আসন দেখুৱা খেল

উদ্দেশ্য : উপযুক্ত আখৰেৰে খালি ঠাই পূৰাই শব্দ গঠন আৰু বাক্য ৰচনা ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত দিয়া শব্দবোৰৰ কিছুমানত ‘-ম’ আন কিছুমানত ‘-না’ যোগ কৰি নতুন নতুন শব্দ গঠন কৰিব পাৰি । দুয়ো বেলেগে বেলেগে ‘-ম’ যুক্ত আৰু ‘-ন’ যুক্ত শব্দ গঠন কৰি উলিওৱা । যাৰ আগেয়ে শেষ হয় তেওঁ আনটো বৰ্ণ যুক্ত শব্দ গঠন কৰি ১ কৈ বোনাচ নম্বৰ পাব পাৰিবা । নিজৰ ভাগৰ প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ কাৰণে ১ আৰু ভুলৰ কাৰণে -১ ।

খেল

আগ -	ধৰ -	ভাও -	কল -	চল -	যল -
কল্প -	ডালি -	মই -	কৰ -	জপ -	মৈদা -
খৰ -	নৰ -	ৰচ -	খাজ -	বাজ -	
ৰাও -	গৰ -	পল -	ৰূপ -	গহ -	

সঁহাৰি

‘-ম’ৰ আসন	‘-না’ৰ আসন
১।	১।
২।	২।
৩।	৩।
৪।	৪।
৫।	৫।
৬।	৬।
৭।	৭।

(১১২)

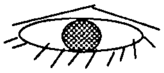
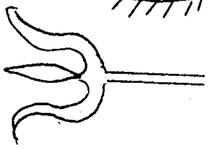
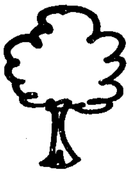
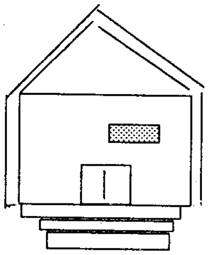
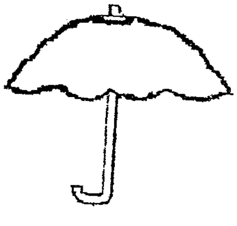
কইনা চোৰা খেল

উদ্দেশ্য : চিত্ৰৰ সহায়ত বোধ শক্তিৰ উদ্ৰেক কৰি শব্দ গঠনৰ ধাৰণা কৰোৱা ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত এটা শব্দৰ এটা অংশ বৰ্ণৰে লিখি আন এক অংশ চিত্ৰৰে বুজোৱা হৈছে । চিত্ৰ চাই ইয়াৰে বুজোৱা শব্দ আৰুপ্ৰদত্ত শব্দ মিলাই একোটা যুগ্ম শব্দ গঠন কৰা । দুয়ো বেলেগে বেলেগে কৰিবা। প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১, ভুলৰ বাবে -১ ।

খেল	সঁহাৰি
(ক) ত্ৰি + 	(ক)
(খ)  + পাণি	(খ)
(গ) বট + 	(গ)
(ঘ) পূজা + 	(ঘ)
(ঙ)  + ছায়া	(ঙ)

(১১৩)

বানানৰ জাৰ্চী

উদ্দেশ্য : ি- কাৰন্ত আৰু ী- কাৰন্ত শব্দ সম্ভাৰ বৃদ্ধিকৰণ ।

খেলুৱৈ : ৪ জনীয়া ২ টা দল

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : 'ক' দলে শেষত ' ি' থকা শব্দ এটা দিবা আৰু 'খ' দলে শেষত থকা 'ী ' আন এটা শব্দ কৰা । এটা দলে নোৱাৰিলে আনদলে নতুন শব্দ লব পাৰিবা । তলত দুটা উদাহৰণ দিয়া হ'ল ।

উদাহৰণ

'ি' কাৰন্ত শব্দবোৰ	'ী' কাৰন্ত শব্দবোৰ
চামনি	অজ্ঞানী
চাহনি	জ্ঞাননী

খেল

	'ক' দল	'খ' দল
(১)	নি থকা ৩ টা আখৰৰ ১০ টা শব্দ	নী থকা ৩ টা আখৰৰ ১০ টা শব্দ
(২)	নি থকা ৪ টা আখৰৰ ৫ টা শব্দ	নী থকা ৪ টা আখৰৰ ৫ টা শব্দ
(৩)	লি থকা ৩ টা আখৰৰ ৫ টা শব্দ	লী থকা ৩ টা আখৰৰ ৫ টা শব্দ

	'ক' দল	'খ' দল
১।		
২।		
৩।		

(১১৪)

যুগ্ম শব্দৰ দৌৰ প্ৰতিযোগিতা

উদ্দেশ্য : যৌগিক শব্দ গঠন চৰ্চা ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ প্ৰতিটো স্তম্ভতে একোটাকৈ শব্দ আছে ; তাৰ লগত আৰু একোটা শব্দ যোগ কৰি একোটা যুগ্ম শব্দ গঠন কৰিব পাৰি । তলত দুটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে । তাকে চাই প্ৰতিটো স্তম্ভৰপৰা যিমান পাৰা যুগ্ম শব্দ গঠন কৰা । দুয়ো বেলেগে বেলেগে কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১/২ ।

উদাহৰণ
চৰ্ম + চক্ষু = চৰ্মচক্ষু
চৰ্ম + ৰোগ = চৰ্মৰোগ

খেল আৰু সঁহাৰি

‘ক’ স্তম্ভ

কৰ্ম + =
কৰ্ম + =
কৰ্ম + =
কৰ্ম + =
কৰ্ম + =

কৰ্ম + =
কৰ্ম + =
কৰ্ম + =
কৰ্ম + =
কৰ্ম + =

‘খ’ স্তম্ভ

ধৰ্ম + =	ধৰ্ম + =
ধৰ্ম + =	ধৰ্ম + =
ধৰ্ম + =	ধৰ্ম + =
ধৰ্ম + =	ধৰ্ম + =

‘গ’ স্তম্ভ

মৰ্ম + =	মৰ্ম + =
মৰ্ম + =	মৰ্ম + =
মৰ্ম + =	মৰ্ম + =

(১১৫)

যুগ্ম শব্দৰ লুকাভাকু

উদ্দেশ্য : যৌগিক শব্দ গঠন চৰ্চা ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ আয়তক্ষেত্ৰত কিছুমান যুগ্ম শব্দ যোৰ ভাঙি লুকাই আছে । এজনে তাৰ পৰা এটা শব্দ কোৱা। আনজনে সেই শব্দৰ লগত মিলাকৈ আন এটা শব্দ বিচাৰি উলিওৱা যাতে দুয়োটা শব্দ মিলি এটা যৌগিক শব্দ হয় । শব্দটো তলত লিখা । নোৱাৰিলে প্ৰথমজনেই কৈ বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা । এইবাৰ দ্বিতীয়জনে শব্দ কোৱা আৰু প্ৰথমজনে উত্তৰ দিয়া । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ নম্বৰ, ভুলৰ বাবে -১ ।

উদাহৰণ
কলা → কলামণ্ডপ
সুখ → স্বৰ্গসুখ

খেলৰ শব্দ

কলা, মানস, মণি, ছন্দ, পঞ্চ, নন্দন
মল্লিকা, জবা, লেখা, সন্ধ্যা, ৰত্ন,
বলয়, পান, পাত, লোক

সঁহাৰি

১।
২।
৩।
৪।
৫।
৬।
৭।
৮।
৯।
১০।
১১।
১২।
১৩।
১৪।
১৫।
১৬।
১৭।
১৮।

(১১৬)

শব্দৰ ভঙা - জোৰা খেল

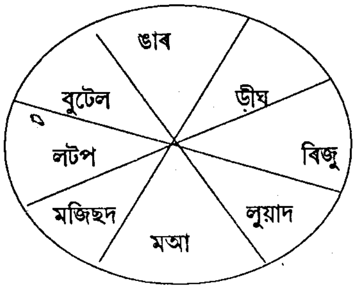
উদ্দেশ্য : অৰ্থ অনুসৰি শব্দৰ শ্ৰেণী বিভাজন ।

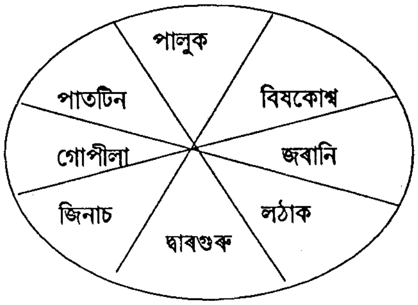
খেলুৱৈ : চাৰিজনীয়া ২ টা দল

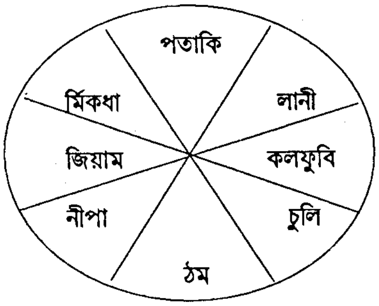
সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত পাঁচোটা শব্দৰ চক্ৰ দিয়া আছে । চক্ৰকেইটাত কিছুমান শব্দ সানমিহলকৈ দিয়া আছে । শব্দবোৰ ৮ টা শ্ৰেণীত ভগাব পাৰি । এতিয়া তোমালোকে শব্দবোৰ উলিয়াই শ্ৰেণীভুক্ত কৰি কাষৰ আঠোটা বাকচত ভৰোৱা । দুয়োদলে বেলেগে বেলেগে কৰিবা । প্ৰতিবাকচ শুদ্ধ শব্দৰ বাবে ৩ আৰু প্ৰতিটো ভুল শব্দ চয়নৰ কাৰণে -১ । যিদলে আগেয়ে আঠোটা বাকচ পূৰাব পাৰিবা, সেইদলে বোনাচ ২ নম্বৰ পাবা ।

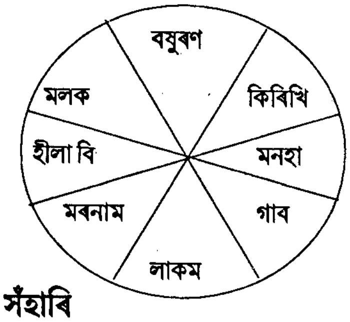
খেল

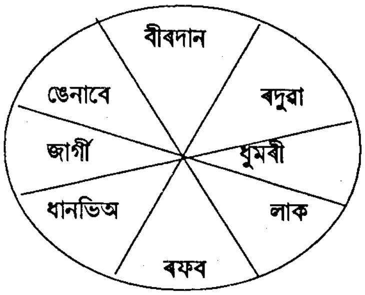

ঙাৰ
ড়ীঘ
ৰিজু
লুয়াদ
মআ
মজিছদ
লটপ
বুটেল


পালুক
বিষকোশ্ব
জৰানি
লঠাক
দ্বাৰগুৰু
জিনাচ
গোপীলা
পাতটিন


পতাকি
লানী
কলফুবি
চুলি
ঠম
নীপা
জিয়াম
ৰ্মিকধা

অসমীয়া ভাষাৰ খেল


বযুৰণ
কিৰিখি
মনহা
গাব
লাকম
মৰনাম
হীলা বি
মলক


বীৰদান
ৰদুৱা
ঘুমৰী
লাক
ৰফব
ধানভিঅ
জাগী
ঙেনাবে

সঁহাৰি

বাকচ ১

বাকচ ২

বাকচ ৩

বাকচ ৪

বাকচ ৫

বাকচ ৬

বাকচ ৭

বাকচ ৮

(১১৭)

শব্দৰ পৰিয়াল চিনাক্তকৰণ

উদ্দেশ্য : সাধিত শব্দৰ অধ্যয়ন ।

খেলুৱৈ : ২ জন বা দুটা দল

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ তালিকাখনত কিছুমান শব্দ আছে । ইয়াৰে কিছুমান শব্দ মৌলিক, আন কিছুমান সেই মৌলিক শব্দৰপৰা সাধিত হৈ গঠন হৈছে । এতিয়া 'ক' দলৰ এজনে এই তালিকাৰ পৰা এটা মৌলিক শব্দ দেখুৱাই তলত লিখা । 'খ' দলৰ এজনে সেই শব্দৰপৰা সাধিত হোৱা শব্দটো দেখুৱাই বিপৰীত ফালে লিখা । শুদ্ধ হলে ১ পইন্ট পাবা । নোৱাৰিলে 'ক' দলে কৈ ১ বোনাচ নম্বৰ লবা । ভুল হলে -১ । এইবাৰ 'খ' দলে মৌলিক শব্দ নিজৰ ভাগত লিখা । দেখুৱাই আৰু 'ক' দলে উত্তৰটো বাছি উলিয়াই বিপৰীত ফালে লিখা । এনেকৈ যিমান ৰাউণ্ড পাৰা খেলা ।

খেল

সুন্দৰ	পানী	লক্ষ্য	কুমাৰ	ৰঙচুৱা
পশ্চিম	ধন	বিলাস	বক্তৃতা	পাশ্চাত্য
বিপৰীত	কৌমাৰ্য্য	লক্ষণীয়	পনীয়া	বৈপৰীত্য
ৰঙা	বাক্	বিলাসিতা	ধনাঢ্য	সৌন্দৰ্য্য

সঁহাৰি

	ক দল	খ দল
১।		
২।		

৩।

৪।

৫।

৬।

৭।

৮।

৯।

১০।

(১১৮)

ভোজনৰ ‘মেনু’

উদ্দেশ্য : ‘খা’ ধাতুৰ কৰ্ম (object) বিচাৰ ।

খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত কিছুমান শব্দ সানমিহলিকৈ দিয়া আছে । অসমীয়া ‘খা’ ধাতুটোৱে সেই আটাইবোৰ শব্দকে খায় । তাৰে (ক) কিছুমান কাটি কেঁচাই খায়, (খ) কিছুমান ৰান্ধি সিজাই খায় আৰু (গ) কিছুমান অন্য এটা ভাষিক ঠাঁচত খায় । এতিয়া প্ৰত্যেকে উক্ত তিনিটা ভাগত শব্দবোৰ ভাগ কৰি (ক) কাটি খোৱা নে (খ) ৰান্ধি খোৱা নে (গ) অন্য কিবা ধৰণে খোৱা - তাকে বাছি উলিওৱা । প্ৰতিটো শব্দৰ শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ নম্বৰ ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ । যি দলে আগেয়ে শেষ কৰিব পাৰিবা, সেইদলে বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা ।

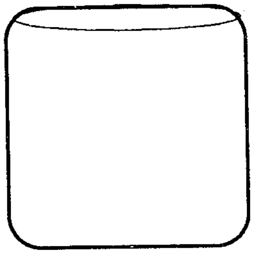
খেল

(১) চৰ্চ্চৰণি, (২) উজুঁটি, (৩) আম, (৪) কবি, (৫) কৰ্ফাল,
(৬) বিচুৰ্ত্তি, (৭) কচু, (৮) বিন, (৯) ভুকু, (১০) হাবাথুৰি
(১১) কোমোৰা, (১২) আনাৰস, (১৩) নেমু, (১৪) চিৰাল,
(১৫) তিয়ঁহ, (১৬) কেৰেলা, (১৭) দাইল, (১৮) বিলাহী
(১৯) কুঁহিয়াৰ, (২০) মোচোকা, (২১) শপত, (২২) ধুন্দুলী,
(২৩) তামোল, (২৪) গাজৰ, (২৫) ডালিম, (২৬) জিকা,
(২৭) চাউল, (২৮) চুজি, (২৯) ঠোকোনা, (৩০) কাণ-মোচৰা ।

সঁহাৰি

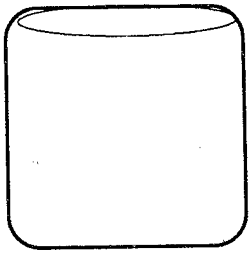
‘ক’ দল

(কাটি খোৱা)



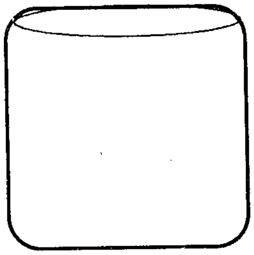
‘খ’ দল

(ৰান্ধি খোৱা)



‘গ’ দল

(অন্য ধৰণে খোৱা)



(১১৯)

শব্দ আৰু উপসর্গৰ ৰাসায়নিক মিশ্রণ

উদ্দেশ্য : উপসর্গৰ শুদ্ধ প্রয়োগ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

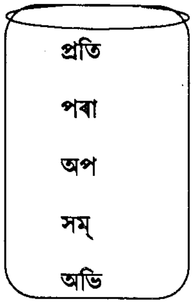
সময় : ৫ মিনিট

নির্দেশ : তলৰ এটা চুঙাত পাঁচটা উপসর্গ আৰু আনটো চুঙাত দহটা পদ দিয়া হৈছে । এতিয়া চুঙা দুটাত থকা উপসর্গ আৰু পদ মিশ্রণ কৰি দহটা বিশেষ্য বা বিশেষণ পদ নিষ্পন্ন কৰা । দুয়ো বেলেগে বেলেগে কৰিবা । প্রতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১/২ ।

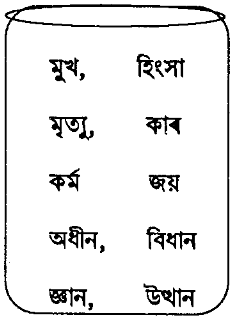
উদাহৰণ সম্ + গীত = সঙ্গীত

খেল

উপসর্গ


প্রতি
পৰা
অপ
সম্
অভি

পদ


মুখ,
হিংসা
মৃত্যু,
কাৰ
কর্ম
জয়
অধীন,
বিধান
জ্ঞান,
উত্থান

সঁহাৰি

১। ২।

৩। ৪।

৫। ৬।

৭। ৮।

৯। ১০।

(১২০)

কইনা সজোৱা খেল

উদ্দেশ্য : শব্দৰ অলঙ্কৰণ ।

খেলুৱৈ : তিনিজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৮ মিনিট

নিৰ্দেশ : বাঁওফালৰ বৃত্তটোত বিভিন্ন শব্দ আছে । সোঁফালৰ বাকচত বিভিন্ন আখৰৰ অলঙ্কাৰ সজাই থোৱা আছে । এতিয়া 'ক' দলে বৃত্তৰ এটা শব্দ লবা আৰু 'খ' দলে তাৰে অলংকাৰৰ মণি এটা আনি শব্দটোক কইনা সজাবা । এইবাৰ 'খ' দলে এটা শব্দ লবা আৰু 'ক' দলে অলঙ্কাৰ পিন্ধাই কইনা সজাবা । প্ৰয়োজন হলে শব্দটোত আন আকাৰ, ইকাৰ যোগ কৰিব পাৰিবা । প্ৰতিপদ অলঙ্কাৰৰ পৰিধান কৰোৱাৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । একোটা শব্দত একাধিক মণি পিন্ধাব পাৰিলে বোনাচ ১ নম্বৰকৈ পাবা ।

উদাহৰণ চতুৰ ——→ চতুৰালি ——→ চাতুৰ্য্য

খেল

চতুৰ, সভ্য, জীৱ,

মধুৰ, সুলভ, মিঠা, শ্ৰীমন্ত,

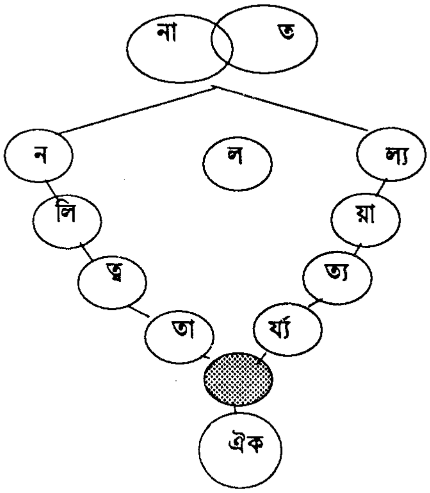
সুন্দৰ, গম্ভীৰ, পশু, সহায়, কোমল,

চপল, কৃপা, নিষ্ক্ৰিয়, শিক্ষা,

বন্দনা, দয়া, নম্ৰ, শিল্পী,

দ্বিজ, সহ্য, ক্ৰুৰ, মৃদু,

ললিত, নিৰ্জ্জ ন



সঁহাৰি

‘ক’ দল

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

৭।

৮।

‘খ’ দল

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

৭।

৮।

‘গ’ দল

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

৭।

৮।

(১২১)

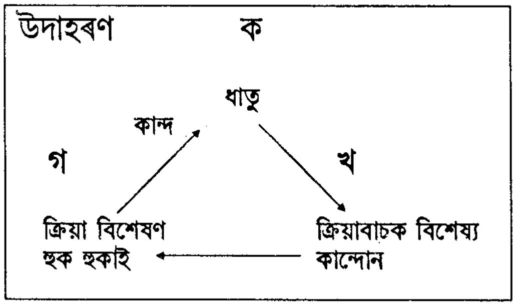
ধাতুৰ পিঠিত উঠা

উদ্দেশ্য : ধাতুৰ পৰা ক্ৰিয়াবাচক বিশেষ্য আৰু তাৰ লগত সম্পৰ্ক থকা ক্ৰিয়া বিশেষণ গঠন ।

খেলুৱৈ : তিনি জনীয়া ৩ টা দল

সময় : ৩ মিনিট

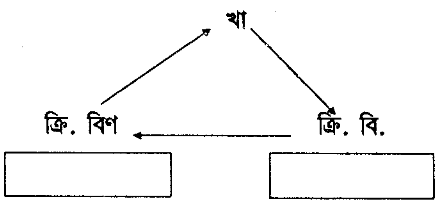
নিৰ্দেশ : তলৰ চকৰিবোৰত কিছুমান ধাতু দিয়া আছে । প্ৰথমে 'ক' দলৰ এজনে এটা ধাতু কবা । 'খ' দলৰ এজনে তাৰ ক্ৰিয়াবাচক বিশেষ্যৰ ৰূপটো কবা আৰু 'গ' দলৰ এজনে তাৰ লগত যোৱা হোৱা ক্ৰিয়া বিশেষণ এটা কবা । দ্বিতীয়বাৰ 'খ' দলে ধাতুটো,'গ' দলে ক্ৰিয়াবাচক বিশেষ্য আৰু 'ক' দলে তাৰ লগত সততে লগ লগা ক্ৰিয়া বিশেষণ এটা কবা । ক্ৰিয়া বিশেষণবোৰৰ প্ৰথম অংশ তলত দিয়া আছে । প্ৰতিটো শুদ্ধ সঁহাৰিৰ বাবে এক নম্বৰ থাকিব । এদলে কব নোৱাৰিলে পিছৰ দলে কৈ ১ বোনাচ নম্বৰ পাবা ।


উদাহৰণ
ক
ধাতু
কান্দ
গ
খ
ক্ৰিয়া বিশেষণ
হুক হুকাই
ক্ৰিয়াবাচক বিশেষ্য
কান্দোন

খেল আৰু সঁহাৰি

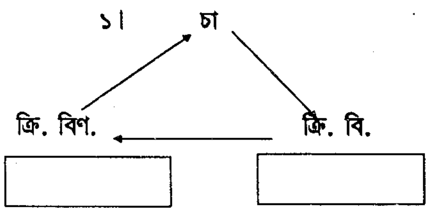
'ক' দল

১।

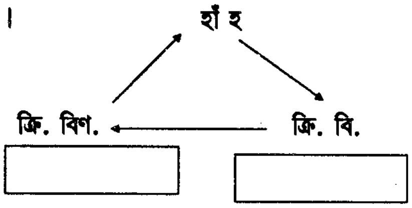


'খ' দল

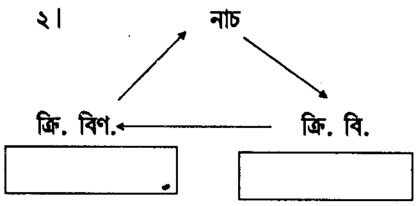
১।



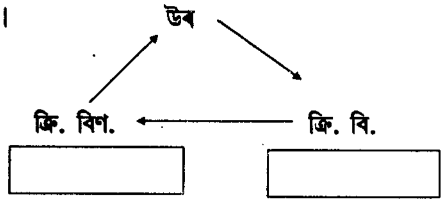
২।



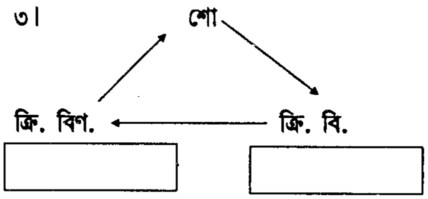
২।



৩।

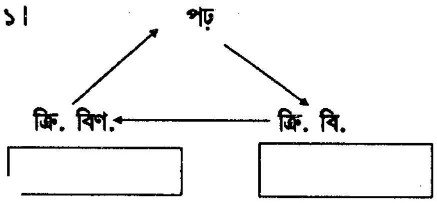


৩।

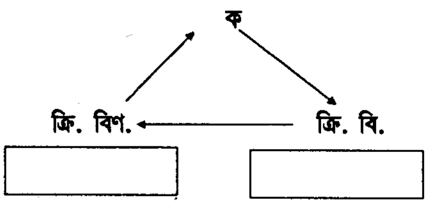


‘গ’ দল

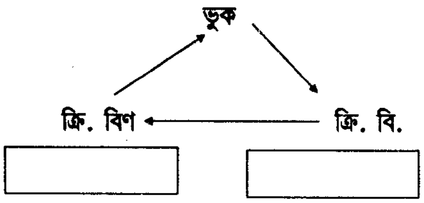
১।



২।



১।



প্ৰদত্ত ক্ৰিয়া বিশেষণৰ আভাস

ৰ খিল মক ঘূৰি সৰ

ৰৌ লানি ৰস হোতোৰা

(১২২)

প্ৰত্যয়ৰ ক্ৰিকেট খেল

উদ্দেশ্য : পূৰ্ব প্ৰত্যয় বা উপসৰ্গৰ যোগত ভিন্ন অৰ্থ প্ৰকাশক শব্দ গঠনৰ অভ্যাস ।

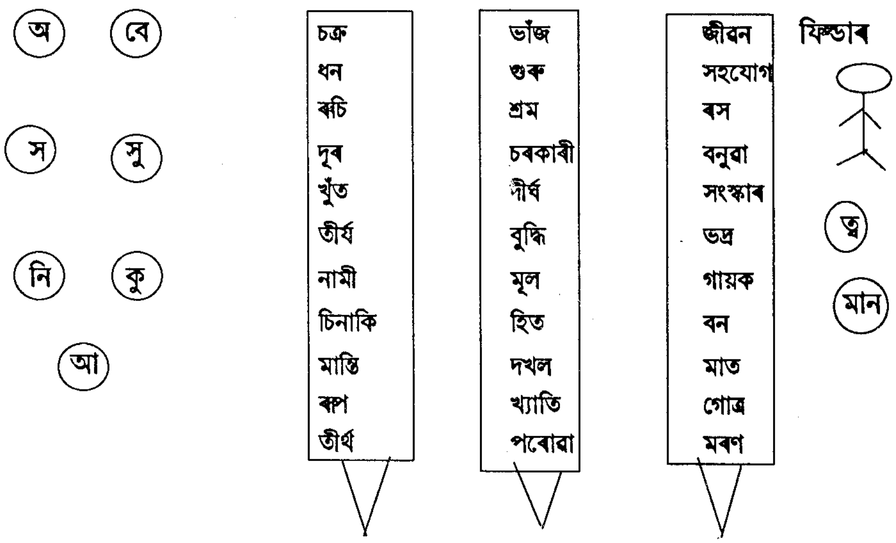
খেলুৱৈ : ৮ জন

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : বাওঁফালে ৭ টা ক্ৰিকেট বল আছে । সোঁফালে ক্ৰিকেটৰ ষ্টামপ (খুটি) কেইটাত কিছুমান শব্দ লগাই থোৱা আছে । তাৰ সোঁফালে ফিল্ডাৰৰ ওচৰত দুটা প্ৰত্যয় আছে । প্ৰতিজনে এজন এজনকৈ ব'ল লৈ ষ্টাম্পৰ উপযুক্ত শব্দবোৰ খুন্দিয়াবা । অষ্টম জনে ফিল্ডাৰ হৈ পৰসৰ্গ বোৰেৰে ওলোটাই আন কিছুমান শব্দ খুন্দিয়াবা যাতে সেই পৰসৰ্গটো লাগিব পাৰে । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ আৰু ভুলৰ বাবে -১ ।

উদাহৰণ	সু ⟶	দৃষ্টি	= সুদৃষ্টি

খেল


অ
বে
স
সু
নি
কু
আ
চক্ৰ
ধন
ৰুচি
দূৰ
খুঁত
তীৰ্য
নামী
চিনাকি
মান্তি
ৰূপা
তীৰ্থ
ভাঁজ
গুৰু
শ্ৰম
চৰকাৰী
দীৰ্ঘ
বুদ্ধি
মূল
হিত
দখল
খ্যাতি
পৰোৱা
জীৱন
সহযোগ
ৰস
বনুৱা
সংস্কাৰ
ভদ্ৰ
গায়ক
বন
মাত
গোত্ৰ
মৰণ
ফিল্ডাৰ
ত্ব
মান

সঁহাৰি

ⓘ অ			
বে			
স			
সু			
নি			
কু			
আ			
ত্ব			
মান			
বান			

(১২৩)

গুণৰ মালা

উদ্দেশ্য : বিশেষণ শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : চাৰিজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : পৰম্পৰৰ মাজত সম্পৰ্ক থকা বিশেষণ শব্দ লগ লগাই এডাল মালা গাঁথিব লাগে । প্ৰথম দলটোৱে মালাডালৰ এটা মণি ; যেনে, 'ভাল' শব্দটো কলে দ্বিতীয় দলে 'বেয়া' বা 'সুন্দৰ' এনে ধৰণৰ শব্দৰ মণি এটা তাত সংযোগ কৰিবা । এনেদৰে দুয়োদলে পাল পাতি মালা গাঁথি যাবা । প্ৰতিটো শব্দৰ

(১২৪)

ক্ৰিয়াৰ খেল

উদ্দেশ্য : অসমাপিকা ক্ৰিয়া পদৰ প্ৰয়োগ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

নির্দেশ : সিপিঠিৰ বাকচ এটাত ক্ৰিয়াপদ কেইটামান আছে । এজন ছাত্ৰই বাকচৰ পৰা উপযুক্ত ক্ৰিয়াপদ লৈ বাক্যৰ খালি ঠাই পূৰাবা । এইবাৰ দ্বিতীয়জনে কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ সঁহাৰিৰ বাবে ১ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । এজনে নোৱাৰিলে আনজনে পূৰাই বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা ।

খেল আৰু সঁহাৰি

(১) মাকে জীয়েকৰ কান্দোন ☐ দৌৰ মাৰিলে ।

(২) ছাত্ৰজনে শিক্ষকৰ কথা ☐ বিপদত পৰিল ।

(৩) মগনীয়াটোৱে গৃহস্থক ☐ পলাল ।

(৪) তিৰোতাজনীয়ে নৈৰ পাৰত কাকো ☐ ভয় খালে ।

(৫) চকিদাৰজন এইমাত্ৰ অফিচৰপৰা ☐ গ'ল ।

(৬) আইতাই ভাত ☐ শুলে ।

(৭) কথাটো শুনি মই ☐ নোৱাৰিলোঁ ।

(৮) বিয়া ঠিক হোৱা খবৰ পাই মই ☐ সুখী হলোঁ ।

(৯) কালি ঘৰ ☐ ৰাতি আঠ বাজিল ।

(১০) সূৰ্য উদয় ☐ পদুমৰ পাহ মেল খালে ।

(১১) সদায় নিৰামিষ খাদ্য ☐ আমনি লাগিছে ।

নাহাঁহি	দেখি	কৈ	খাই	খাওঁতে
ওলায়	শুনি	কয়	কৈ	পাওঁতে
ওলাই	বায়	পাই	নথৈ	নেদেখি
নকৈ	গৈ	খায়	হলত	নুশুনি

(১২৫)

সম্বন্ধ বুজোৱা পদৰ নেওঠনী

উদ্দেশ্য : সম্বন্ধ বুজোৱা শব্দৰ উপযুক্ত ৰূপ উলিওৱা ।

খেলুৱৈ : তিনিজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত কিছুমান বাক্যাংশ দিয়া আছে । প্ৰতিটোৱে একোটা সম্বন্ধ বুজায় । 'ক' দলৰ এজনে তাৰ বাক্যাংশ এটা কলে 'খ' দলৰ এজনে সেই বাক্যাংশই বুজোৱা শব্দটো লিখিবা । নোৱাৰিলে দলৰ যি কোনো এজনে উত্তৰ দিবা । কোনেও নোৱাৰিলে 'ক' দলৰ এজনে দি পাৰিবা । এইবাৰ 'খ'ই এটা বাক্যাংশ কবা । 'ক' দলে সঁহাৰি দিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ নম্বৰ পাবা । দলবাগৰা উত্তৰৰ কাৰণে বোনাচ ১ নম্বৰ আৰু নোৱাৰিলে বা ভুল উত্তৰ দিলে -১ নম্বৰ ।

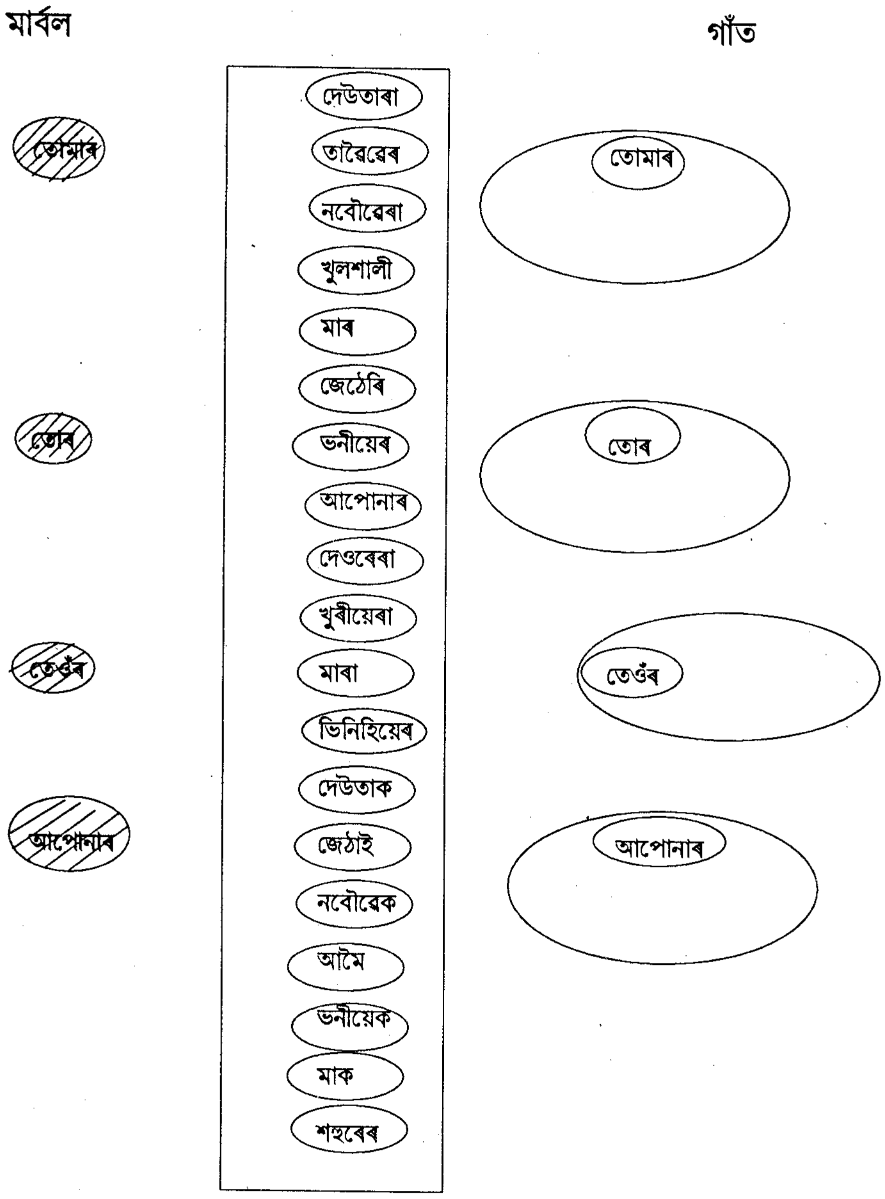
উদাহৰণ

মাকৰ মাক → আইতা

গিৰীয়েকৰ ককায়েক → জেঠাল , বৰজনা

খেল	সঁহাৰি
ক) মাকৰ মাকৰ মাক →	
খ) মাকৰ ভনীয়েকৰ গিৰীয়েক →	
গ) মাকৰ ভনীয়েকৰ পুতেক বা জীয়েক →	
ঘ) দেউতাকৰ ভনীয়েক →	
ঙ) মাকৰ বায়েকৰ গিৰীয়েক →	
চ) দেউতাকৰ ভনীয়েকৰ জীয়েক বা পুতেক →	
ছ) সৰু ভনীয়েকৰ গিৰীয়েক →	
জ) ঘৈণীয়েকৰ ককায়েক →	
ঝ) ঘৈণীয়েকৰ বায়েক →	
ঞ) ঘৈণীয়েকৰ বায়েকৰ গিৰীয়েক →	
ট) ঘৈণীয়েকৰ ভনীয়েক →	
ঠ) ককায়েকৰ ঘৈণীয়েক →	
ড) দেউতাকৰ ককায়েকৰ ঘৈণীয়েক →	
ঢ) গিৰীয়েকৰ ভনীয়েক →	
ণ) মোমায়েকৰ ঘৈণীয়েক →	
ত) সখীয়েকৰ মাক →	

অসমীয়াৰ ভাষাৰ খেল


মাৰ্বল
গাঁত
তোমাৰ
তোৰ
তেওঁৰ
আপোনাৰ
দেউতাৰা
তাৱৈৰেৰ
নবৌৱেৰা
খুলশালী
মাৰ
জেঠেৰি
ভনীয়েৰ
আপোনাৰ
দেওৰেৰা
খুৰীয়েৰা
মাৰা
ভিনিহিয়েৰ
দেউতাক
জেঠাই
নবৌৱেক
আমৈ
ভনীয়েক
মাক
শহুৰেৰ
তোমাৰ
তোৰ
তেওঁৰ
আপোনাৰ

(১২৭)

উপসৰ্গ যুক্ত শব্দৰ ৰেল

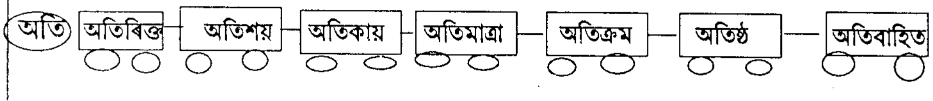
উদ্দেশ্য : একে উপসৰ্গ বিশিষ্ট বিভিন্ন শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ৩ জন

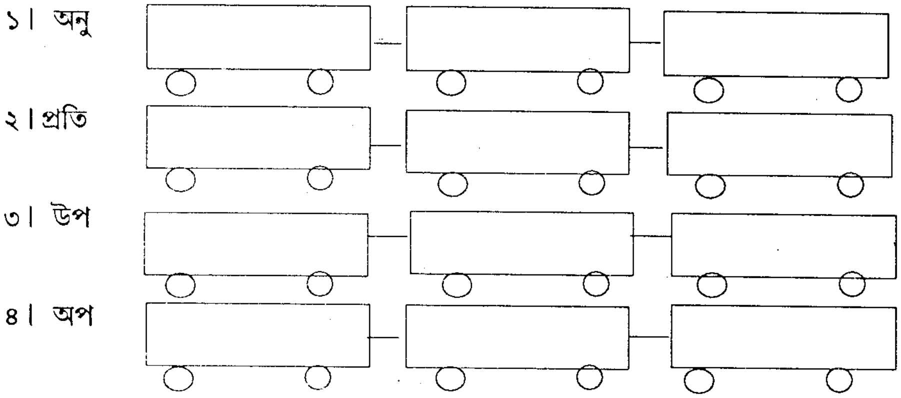
সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : 'প্ৰতি', 'অতি', 'উপ' আদি উপসৰ্গ যোগ কৰি অসমীয়া ভাষাত বহুত শব্দ গঠন কৰিব পাৰি । প্ৰতিজনে তেনে একোটা উপসৰ্গ লৈ তলত দেখুওৱাৰ নিচিনাকৈ একোখন শব্দৰ ৰেল সাজা । এখন ৰেলৰ প্ৰতিটি শব্দৰ বাবে ৩ নম্বৰ । যিজনে নিজৰ কাম শেষ কৰি চতুৰ্থ ৰেল কৰিব পাৰিবা সেইজনে বোনাচ ২ নম্বৰ পাবা । যিজনৰ ৰেলত চাৰিটাতকৈ বেছি শব্দ থাকিব তেওঁ অতিৰিক্ত বোনাচ ২ পাবা । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ :


অতি
অতিৰিক্ত
অতিশয়
অতিকায়
অতিমাত্ৰা
অতিক্ৰম
অতিষ্ঠ
অতিবাহিত

খেল আৰু সঁহাৰি


১। অনু
২। প্ৰতি
৩। উপ
৪। অপ

(১২৮)

বাক্যাংশৰ বাস্কেট বল

উদ্দেশ্য : বাক্যাংশৰ ভাব সংক্ষেপে একোটা শব্দত প্ৰকাশ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : বাওঁফালে কিছুমান বাক্যাংশ দিয়া আছে । সেইবোৰৰ প্ৰতিটোকে সংক্ষেপে একোটা শব্দত প্ৰকাশ কৰিব পাৰিলেহে সৌঁফালৰ জালৰ মোনাত সোমায় । যিয়ে যিমান পাৰা বাক্য লৈ সিহঁতক শব্দৰ ৰূপত জালৰ বাকচত ভৰোৱা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ নম্বৰ ; ভুলৰ কাৰণে -১ ।

খেল

১। খাবলৈ অনা কলপুলি

২। গৰু বন্ধাঘৰ

৩। ধান থোৱা ঘৰ

৪। শিং নথকা গৰু

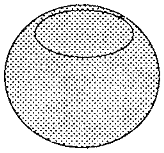
৫। একে মাকৰ সন্তান

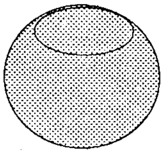
৬। যাৰ মূৰত চুলি নাই

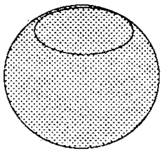
৭। ধান ৰোৱা তিৰোতা

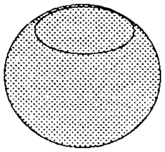
৮। বহুত বাঁহগছ থকা ঠাই

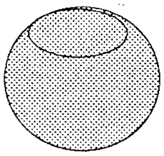
সঁহাৰি

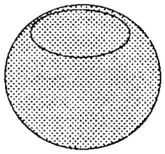
১।


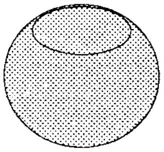
২।


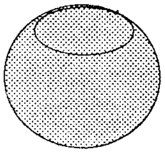
৩।


৪।


৫।


৬।


৭।


৮।


(১২৯)

পদৰ ৰাহি-যোৰা চোৰা খেল

উদ্দেশ্য : বিশেষণৰ শুদ্ধ ব্যৱহাৰ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

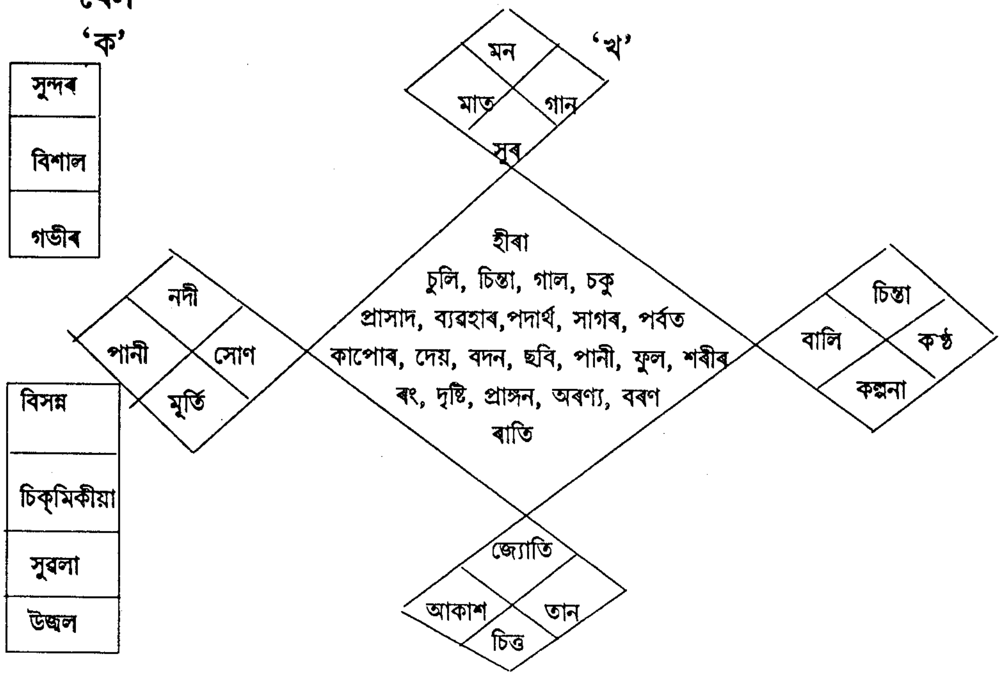
নির্দেশ : 'ক' তালিকাত কিছুমান বিশেষ্য আৰু 'খ' তালিকাত কিছুমান বিশেষণ শব্দ দিয়া হৈছে । কাৰ লগত কাৰ ৰাহিযোৰা আহে চাই, যোৰ, যোৰকৈ তলত লিখি উলিওৱা । শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ ।

উদাহৰণ (ক) (খ)

প্রসন্ন — চিত্ত বদন মন

সংহাৰি প্রসন্ন চিত্ত, প্রসন্ন বদন, প্রসন্ন মন

খেল


'ক'
সুন্দৰ
বিশাল
গভীৰ
'খ'
মন
মাত
গান
সুৰ
হীৰা
চুলি, চিন্তা, গাল, চকু
প্রাসাদ, ব্যৱহাৰ,পদাৰ্থ, সাগৰ, পৰ্বত
কাপোৰ, দেয়, বদন, ছবি, পানী, ফুল, শৰীৰ
ৰং, দৃষ্টি, প্রাঙ্গন, অৰণ্য, বৰণ
ৰাতি
নদী
পানী
সোণ
মূৰ্তি
চিন্তা
বালি
কণ্ঠ
কল্পনা
বিসন্ন
চিক্‌মিকীয়া
সুৰলা
উজ্জ্বল
জ্যোতি
আকাশ
তান
চিত্ত

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

৭।

৮।

(১৩০)

শব্দৰ দৰা কইনা খেল

উদ্দেশ্য : বিশেষ্যৰপৰা বিশেষণ শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : প্ৰত্যেকে ১ নম্বৰ তালিকাৰপৰা আখৰ (মাত্ৰা সহ) লৈ কৌণিকভাৱে সংযোগ কৰি একোটা বিশেষ্য শব্দ গঠন কৰিবা । ২ নম্বৰ তালিকাৰপৰা আখৰ লৈ সেই শব্দৰ বিশেষণ ৰূপটো সাজিবা । দুয়ো বেলেগে বেলেগে কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া আছে ।

উদাহৰণ

ধা	তু	স
ন	ৰ	ভা

বিশেষ্য	বিশেষণ
ধাৰ	ধৰুৱা

সা	ধ
ৰু	ৰ
ৱা	ম

১ নম্বৰ তালিকা

জ্ঞা		লো		
ধা		ল	ভ	ড
ঘ	ৰ	তি		ণ
	ৰ	হ	তা	
	মা			পি

২ নম্বৰ তালিকা

পৈ		লু	ত্রি	
ঘ	জ্ঞা	ক	ৰা	তী
প		ভী	য়	
ধ	মা	ৰু		হি
য়া	লী		ৰ	

সঁহাৰি

বিশেষ্য	বিশেষণ

সঁহাৰি

১।
২।
৩।
৪।
৫।
৬।
৭।
৮।
৯।
১০।
১১।
১২।
১৩।
১৪।
১৫।

(১৩২)

শব্দৰ বাটলু গুটি

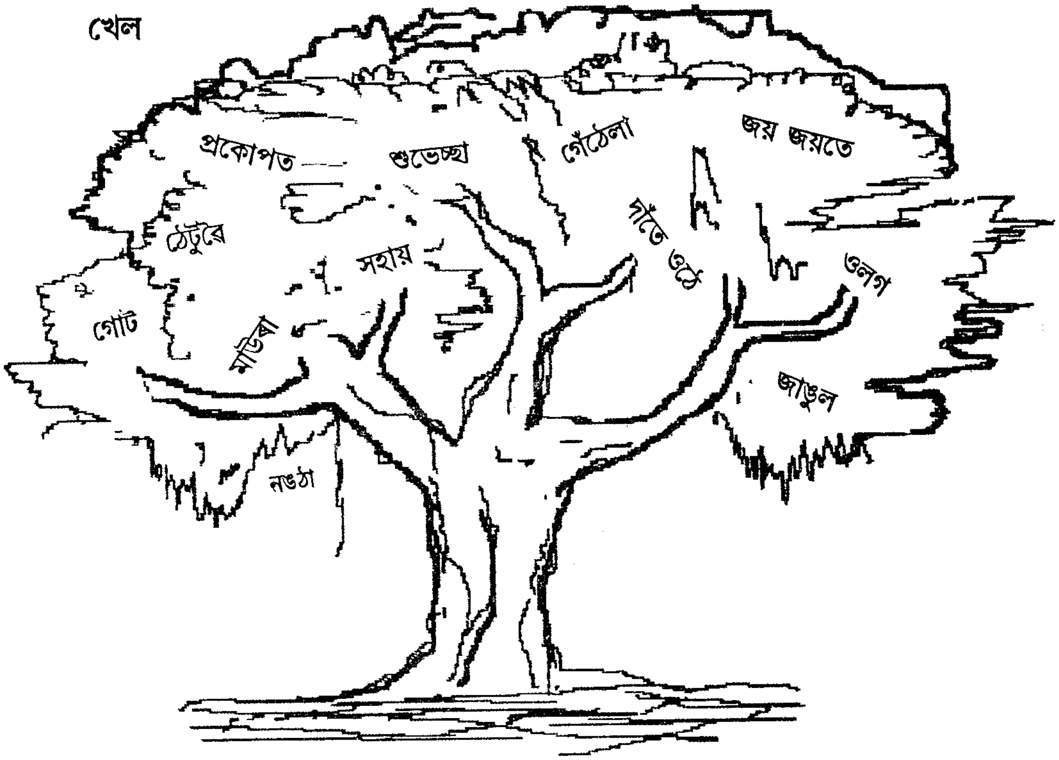
উদ্দেশ্য : বিশেষ অৱস্থাত ব্যৱহাৰ হোৱা বিশেষ শব্দৰ প্ৰয়োগ শিক্ষা।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত এজোপা গছৰ চিত্ৰ দিয়া হৈছে। তাত কিছুমান শব্দ ফলৰ দৰে ওলমি আছে। তাৰে তলত কিছুমান বাক্য দিয়া হৈছে। বাক্যকেইটাৰ মাজে মাজে কিছুমান খালি ঠাই আছে। বাক্যবোৰ পঢ়া আৰু প্ৰতিটো বাক্যৰ খালি ঠাই পূৰাবলৈ উপযুক্ত শব্দ কেইটা বাটলু গুটি মাৰি পাৰি আনি বহুৱা। দুয়ো বেলেগে বেলেগে খেলিবা। এটা শব্দত এবাৰহে বাটলু গুটি মাৰিবা। প্ৰতিটো শুদ্ধ লক্ষ্যভেদৰ বাবে ১ নম্বৰ, ভুলৰ বাবে -১। সৰ্ব্বাধিক বাক্য পূৰাব পৰা জনে বোনাচ ২ নম্বৰ পাবা।

খেল


প্ৰকোপত
শুভেচ্ছা
গেঁঠেলা
জয় জয়তে
ঠেটুৰে
সহায়
গাঁতে ওঁঠে
ওলগ
গোট
মাতিৰা
জাড়ুল
নঙঠা

সঁহাৰি

(১) ☐ উপস্থিত ৰাইজলৈ নৱবৰ্ষত ☐ আৰু ☐ জনাইছোঁ ।

(২) জাৰৰ কল, ☐ মাৰি আছে ।

(৩) ৰাইজ এঠাইত ☐ খালেহে কথাটো আলোচনা কৰা হব ।

(৪) সৰুতেই মাক-বাপেকক হেৰুৱা ☐ ল'ৰাটোক সকলোৱে ☐ কৰা উচিত ।

(৫) বোৱাৰী দুজনীৰ মাজত কোনোদিন ☐ লগা নাই ।

(৬) মাঘৰ ☐ লগা শীতৰ ☐ গছজোপা ☐ হৈ পৰিছে ।

(৭) বোৱাৰীয়েকৰ কথা শুনি শাহুৱেক ☐ খাই উঠিল ।

(১৩৩)

ছবিৰ বাহাৰ

উদ্দেশ্য : যুগ্ম শব্দ গঠন ।

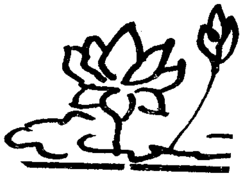
খেলুৱৈ : শ্ৰেণীৰ প্ৰতিজন ছাত্ৰ

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ 'ক' আৰু 'খ' স্তম্ভত দুলানি ছবি দিয়া আছে । এই ছবিৰে বুজোৱা শব্দৰ সংযোগত মানুহৰ নাম বা গুণ বুজোৱা যিমান পাৰা যুগ্ম শব্দ লিখা । উদাহৰণ স্বৰূপে এটা কৰি দিয়া আছে । তোমালোকে বাকীবোৰ কৰা ।

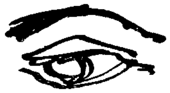
উদাহৰণ

'ক' স্তম্ভত



+

'খ' স্তম্ভত

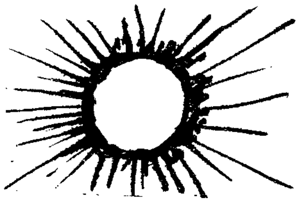


> (ক) পদ্মলোচন
(খ) কমল লোচন
(গ) পঙ্কজ লোচন

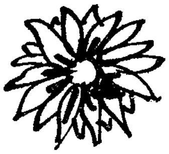
খেল

সঁহাৰি

'ক' স্তম্ভ



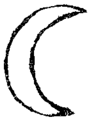
'খ' স্তম্ভ

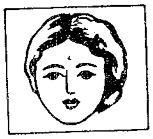


(১) (ক)

(খ)

(গ)

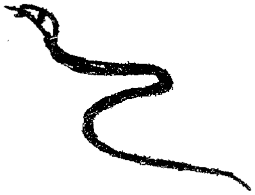


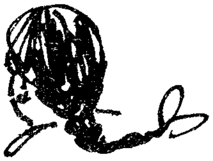


(২) (ক)

(খ)

(গ)

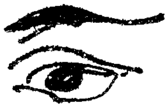


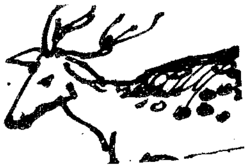


(৩) (ক)

(খ)

(গ)

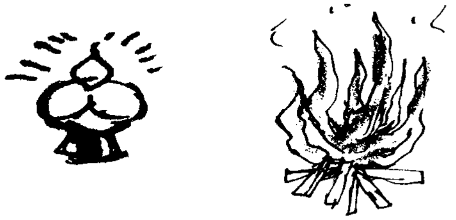




(৪) (ক)

(খ)

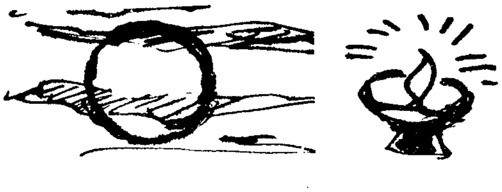
(গ)



(৫) (ক)

(খ)

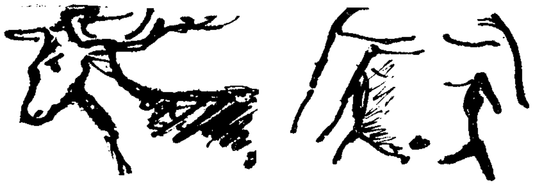
(গ)



(৬) (ক)

(খ)

(গ)



(৭) (ক)

(খ)

(গ)

(১৩৪)

খণ্ডবাক্যৰ ঘড়ী

উদ্দেশ্য : খণ্ডবাক্য বিন্যাস অভ্যাস কৰোৱা ।

খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : ৩ মিনিট

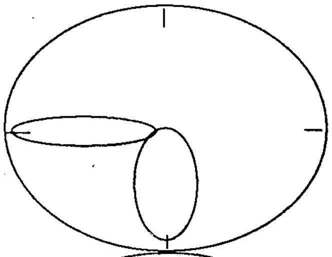
নির্দেশ : বাওঁফালে থকা ঘৰবোৰত কিছুমান বৰ্ণ খেলিমেলিকৈ দিয়া আছে । তাত থকা বৰ্ণবোৰ সজাই খণ্ডবাক্যৰ দুডাল ঘড়ীৰ কাইট তৈয়াৰ কৰা । প্ৰতিটো শুদ্ধ সঁহাৰিৰ বাবে ২ নম্বৰ । যিয়ে আগেয়ে শুদ্ধকৈ ভৰাব পাৰিবা সেয়েই ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

উদাহৰণ	শি	ৰ	খা	ৰে	ল	শিলৰ	ৰেখা

খেল **সঁহাৰি**

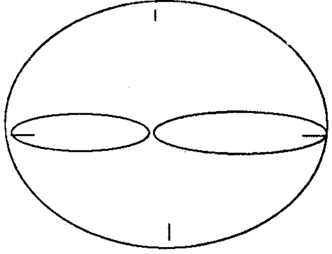
১)

তি	ৰি	প	হা	পো	চু



২)

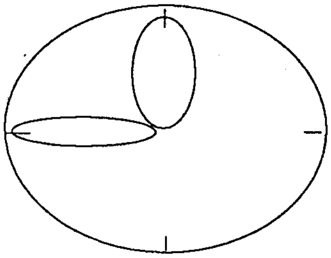
অ	ধ্য	সা	ন	ধ	সা



অসমীয়া ভাষাৰ খেল

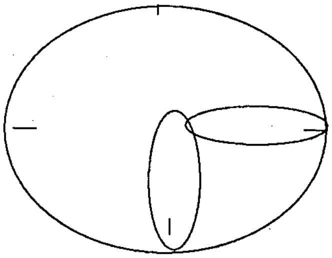
৩)

চ	লা	ধো	ৰ	দ	প



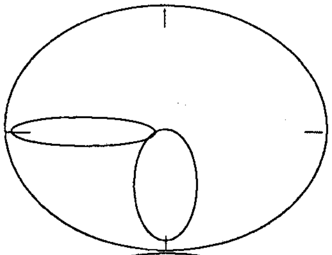
৪)

গা	তি	ল	তা	হা	কেঁ



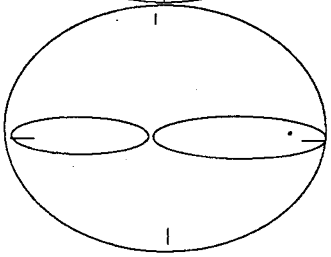
৫)

ল	ল	ক	পা	ফু	লি



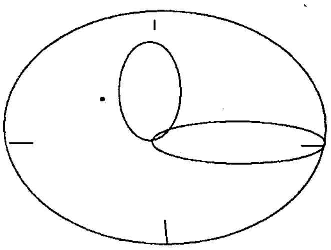
৬)

ন	বা	হো	প	সা	তি



৭)

লি	চু	দু	ঙা	বা	ৰ



(১৩৫)

বেজীত সূতা ভৰোৱা খেল

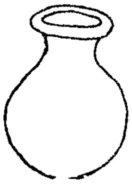
উদ্দেশ্য : মানুহৰ অংগৰ লগত বিভিন্ন বস্তুৰ নাম সংযোগ কৰি বাক্যাংশ গঠন ।

খেলুৱৈ : ৪ জন

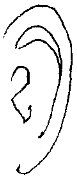
সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত দিয়া ছবিবোৰৰ কোনটো অংশ মানুহ বা জন্তুৰ কোনটো অঙ্গৰ নামেৰে জনাজাত উলিয়াই কিছুমান বাক্যাংশ সাজা । প্ৰতিটো শুদ্ধ বাক্যাংশৰ বাবে ১ নম্বৰ, ভুলৰ বাবে -১ । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

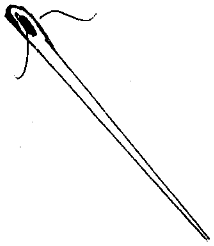
উদাহৰণ

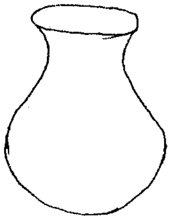


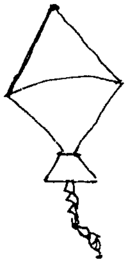
কলহৰ কাণ

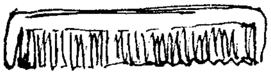


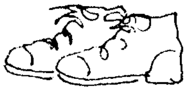
খেল

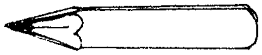


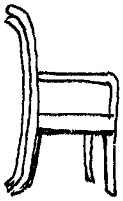


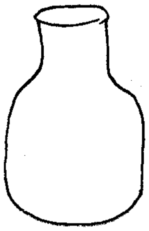


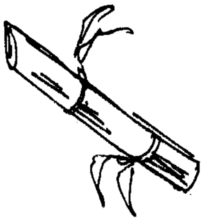


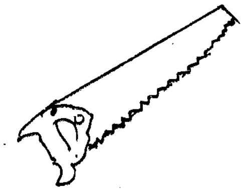


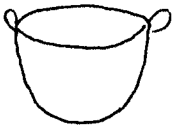


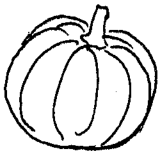


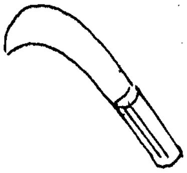












সঁহাৰি

ক)

১।

২।

৩।

৪।

খ)

১।

২।

৩।

৪।

গ)

১।

২।

৩।

৪।

ঘ)

১।

২।

৩।

৪।

(১৩৬)

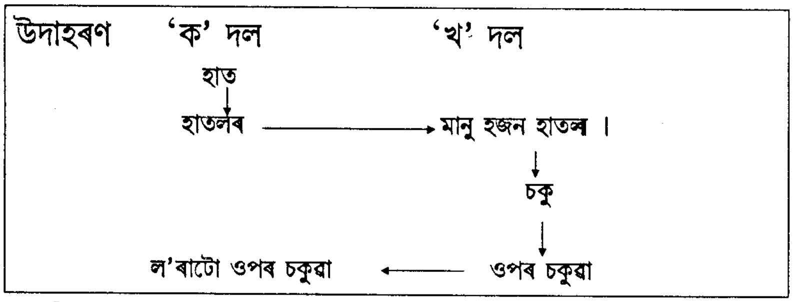
খণ্ডবাক্যৰ ঢোপ খেল

উদ্দেশ্য : শৰীৰৰ অংগ প্ৰত্যংগ বুজোৱা শব্দৰ পৰা জতুৱা খণ্ডবাক্য গঠন আৰু বাক্যত ব্যৱহাৰ ।

খেলুৱৈ : ছয়জনীয়া ২ টা দল

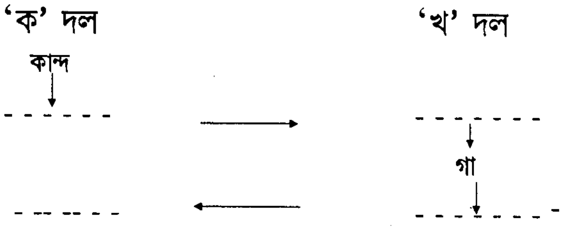
সময় : ১০ মিনিট

নিৰ্দেশ : 'ক' আৰু 'খ' দল হৈ খেলিবা । 'ক' দলৰ এজনে শৰীৰৰ অংগ বুজোৱা শব্দ এটা কবা আৰু আন এজনে তাৰে এটা জতুৱা খণ্ডবাক্য গঠন কৰিবা । এইবাৰ 'খ' দলৰ এজনে তাকে লৈ বাক্য এটা কবা আৰু শেষত এটা নতুন শব্দ কবা । এই দলৰ আন এজনে তাকে লৈ খণ্ডবাক্য গঠন কৰিবা আৰু 'ক' দলৰ এজনে তাকে লৈ এটা বাক্য কৰিবা । প্ৰতিটো খণ্ডবাক্য আৰু বাক্য গঠনৰ বাবে ক্ৰমে ১ নম্বৰ আৰু ২ নম্বৰ । কোনোবাই কিবা এটা নোৱাৰিলে প্ৰতিপক্ষই তাকে কৰিবলৈ সুযোগ পাবা আৰু তাৰ বাবে বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা । এটা শব্দৰ পৰা ঐকাধিক খণ্ডবাক্য কৰিব পাৰিবা। এটা উদাহৰণ দিয়া হল ।


উদাহৰণ
'ক' দল
'খ' দল
হাত
হাতলৰ
মানু হজন হাতলৰ ।
চকু
ওপৰ চকুৱা
ল'ৰাটো ওপৰ চকুৱা

এতিয়া তোমালোকে কৰা । প্ৰত্যেক দলৰ কাৰণে প্ৰথম শব্দকেইটা দি দিয়া হৈছে ।

খেল আৰু সঁহাৰি


'ক' দল
'খ' দল
কান্দ
গা

(১৩৭)

যোৰ পতা খেল

উদ্দেশ্য : সহগামী শব্দৰ চৰ্চা ।

খেলুৱৈ : তিনিজনীয়া ২ টা দল

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত কিছুমান অসম্পূৰ্ণ বাক্যাংশ দিয়া আছে । 'ক' দলৰ এজনে নিজৰ ভাগৰ বাক্যাংশ এটা কবা আৰু 'খ' দলৰ এজনে তাৰ পৰিপূৰক শব্দটো দিবা । এইবাৰ 'খ' দলৰ এজনে নিজৰ ভাগৰ আন এটা বাক্যাংশ কবা আৰু 'ক' দলৰ এজনে পৰিপূৰক শব্দটো দিবা । এনেদৰে কৰি যাবা । শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ । কোনোবাই নোৱাৰিলে প্ৰতিপক্ষৰ এজনে দি ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

উদাহৰণ গাখীৰ আৰু $\boxed{\text{পানী}}$ ।

খেল আৰু সঁহাৰি

'ক' দল	'খ' দল
১। চকী আৰু ☐	২। নিমখ আৰু ☐
৩। দুৱাৰ আৰু ☐	৪। ধূপ আৰু ☐
৫। তলা আৰু ☐	৬। চাউল আৰু ☐
৭। লোটা আৰু ☐	৮। জোতা আৰু ☐
৯। পাচি আৰু ☐	১০। কাঁহী আৰু ☐
১১। খাৰু আৰু ☐	১২। কুলা আৰু ☐

(১৩৮)

জতুৱা ঠাঁচৰ ভলীবল

উদ্দেশ্য : জতুৱা ঠাঁচ আৰু ফকৰাৰ চৰ্চা ।

খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২টা দল

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : প্ৰথম দলৰ এজনে আলোচনাক্ৰমে এটি শব্দ ক'বা ; তেতিয়া লগৰ আন এজনে সেই শব্দ থকা এটি জতুৱা ঠাঁচ ক'বা । এইবাৰ দ্বিতীয় দলে সেই জতুৱা ঠাঁচ থকা এটি ফকৰা কবা । নোৱাৰিলে এটা বাক্য কবা । এইবাৰ দ্বিতীয় দলে আলোচনা কৰি এটা শব্দ কবা আৰু দলৰ আন এজনে এটা জতুৱা ঠাঁচ কবা । এইবাৰ প্ৰথম দলে সেইটো ব্যৱহাৰ কৰি এটা ফকৰা, নোৱাৰিলে এটা সাধাৰণ বাক্য কবা । ফকৰা পাৰিলে ২ নম্বৰ আৰু সাধাৰণ বাক্য ক'লে ১ নম্বৰ পাবা । কোনো দলে কিবা এটা নোৱাৰিলে প্ৰতিপক্ষই কৈ ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

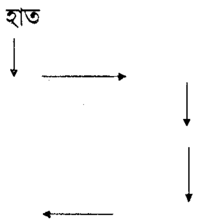
উদাহৰণ

(১) প্ৰথম দলৰ শব্দৰ ভলী দ্বিতীয় দলৰ প্ৰতি

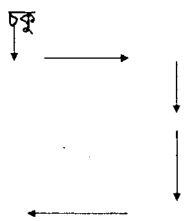
কাণ
↓
কাণ বাগৰা ⟶ কাণ বাগৰা কথাত বিশ্বাস নাই ।
↓
হাত
↓
হাতলৰ

খেল আৰু সঁহাৰি

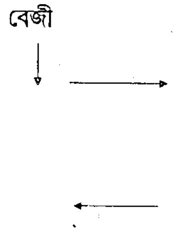
(১)



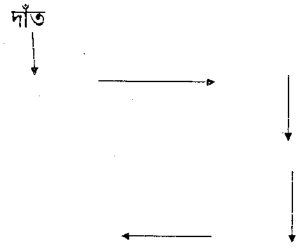
(২)



(৩)



(৪)



(১৩.৯)

জতুৱা ঠাঁচৰ ওৰণি গুচোৱা

উদ্দেশ্য : জতুৱা ঠাঁচৰ অৰ্থ শিক্ষা ।

খেলুৱৈ : শ্ৰেণীৰ প্ৰতিজন ছাত্ৰ

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : বাওঁফালে জতুৱা ঠাঁচ আৰু সোঁফালে সেইবোৰৰ অৰ্থ সানমিহলিকৈ দিয়া আছে । জতুৱা ঠাঁচবোৰৰ সোঁফালে একোটা খালি বাকচ দিয়া আছে । সেই বাকচত অৰ্থৰ ক্ৰমিক নম্বৰ (ক, খ, গ ইত্যাদি) লিখিবা । প্ৰত্যেকে বেলেগে বেলেগে কৰিবা । শুদ্ধ সঁহাৰিৰ বাবে ১ নম্বৰ, ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ।

খেল আৰু সঁহাৰি

(১) বিনা মেঘে বজ্ৰপাত	☐	**(ক) নিজে নিজে ডাঙৰ বুলি ভবা**
(২) ফেঁটী সাপৰ পোৱালি	☐	**(খ) মূল নোহোৱা**
(৩) নপতা ফুকন	☐	**(গ) ডাঙৰৰ পাছে পাছে ফুৰা সামান্য মানুহ**

(৪) পাবত গজা	☐	(ঘ) ভবিষ্যতৰ শত্ৰু
(৫) পোহাৰী চুপতি	☐	(ঙ) সামান্য কথাকে ডাঙৰ কৰা
(৬) থৈয়া নথৈয়া	☐	(চ) ভয়ানক
(৭) ঢোলৰ লগত টেমেকা	☐	(ছ) বাহিৰে সাধু, ভিতৰি অসৎ
(৮) ঢৌটোকে ৰৌটো কৰা	☐	(জ) প্ৰাণপণে
(৯) বগলী ভকত	☐	(ঝ) অৰ্থ শূন্য কথা
(১০) মৰণত শৰণ দি	☐	(ঞ) অকস্মাৎ হোৱা বিপদ
(১১) অহুকাণে পহুকাণে	☐	(ট) একনিষ্ঠ
(১২) নিমাওমাও	☐	(ঠ) অতি চতুৰ
(১৩) পানীৰ তলৰ কাঁইট	☐	(ড) ইকাণ সিকাণকৈ
(১৪) নোমটেঙৰ	☐	(ঢ) মাত বোল নোহোৱা
(১৫) একাণপতীয়া	☐	(ণ) নেদেখা শত্ৰু

(১৪০)

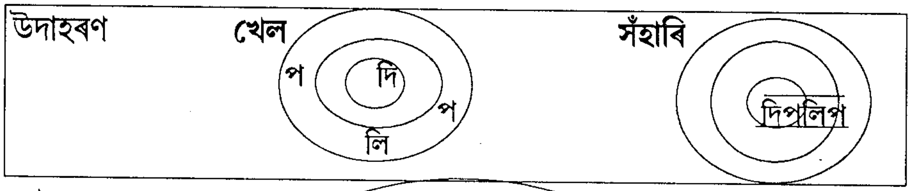
চক্ৰব্যূহ ভেদ

উদ্দেশ্য : খণ্ডবাক্য গঠন ।

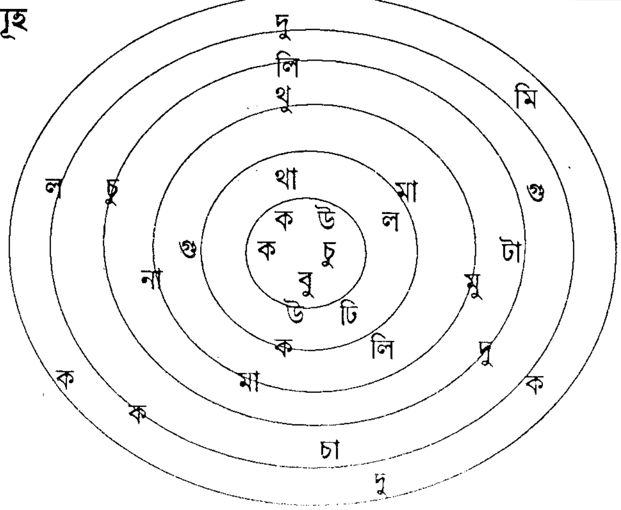
খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৫ মিনিট

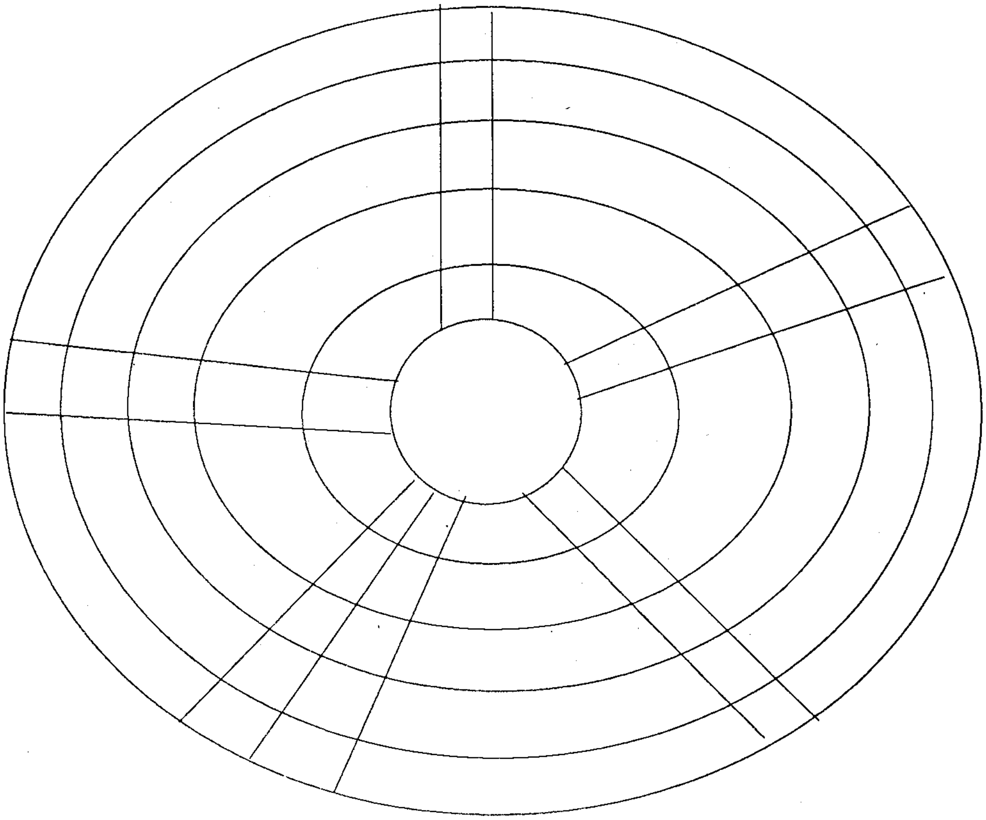
নিৰ্দেশ : বাওঁফালে দিয়া চক্ৰব্যূহৰ ভিতৰত কিছুমান বৰ্ণ সিঁচৰতি হৈ আছে । সেইবোৰ বিশেষ কিটিপেৰে কেন্দ্ৰৰ পৰা পৰিধিলৈ মিলাই একোটা অৰ্থপূৰ্ণ খণ্ডবাক্য গঠন কৰিব পাৰি । চক্ৰব্যূহৰ কেন্দ্ৰত থকা বৃত্তৰ ভিতৰত তেনে খণ্ডবাক্য সমূহৰ প্ৰথম আখৰটো দিয়া আছে । তোমালোকে উপযুক্ত আখৰবোৰ মিলাই সম্ভৱপৰ খণ্ডবাক্য সমূহ সোঁফালৰ খালি চক্ৰব্যূহটোত লিখা । দেখিবা প্ৰতিটো খণ্ডবাক্যই মিলি একোটা বাট তৈয়াৰ কৰিছে । দুয়ো বেলেগে বেলেগে চেষ্টা কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ খণ্ডবাক্য গঠনৰ কাৰণে ১ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।


উদাহৰণ
খেল
প
দি
প
লি
সঁহাৰি
দিপলিপ

খেলৰ চক্ৰব্যূহ


দু
লি
থু
মি
ল
চু
থা
মা
গু
ক
উ
ল
গু
ক
চু
টা
না
বু
মু
উ
টি
ক
লি
দু
ক
মা
ক
ক
চা
দু

সঁহাৰিৰ চক্ৰব্যূহ



১৮৪ খেলৰ সহাঁৰি

১।

২।

৩।

৪।

(১৪১)

জতুৱা খণ্ডবাক্যৰ ফুলজাৰি

উদ্দেশ্য : মানুহৰ শৰীৰৰ অংগ বুজোৱা শব্দেৰে বিবিধ জতুৱা খণ্ডবাক্য গঠন শিক্ষা ।

খেলুৱৈ : পাঁচজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : এটা দলৰ এজনে তলত দিয়া শব্দ এটা কবা আৰু বাকী কেইজনে সেই শব্দেৰে গঠিত একোটা জতুৱা খণ্ডবাক্য গঠন কৰি যাবা । ত্ৰিশ চেকেণ্ডৰ পিছত আনটো দলৰ এজনে তলত দিয়া আন এটা শব্দ কবা আৰু বাকী কেইজনে একেদৰে একোটাকৈ জতুৱা খণ্ডবাক্য গঠন কৰি যাবা । প্ৰতিদলে প্ৰথম দ্বিতীয় আৰু তৃতীয় খণ্ডবাক্যৰ বাবে ১ নম্বৰকৈ আৰু চতুৰ্থ বা পঞ্চম খণ্ডবাক্যৰ বাবে ২ নম্বৰকৈ পাবা। এই অনুক্ৰমে খেলি যাবা । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ	চকু → চকু চৰহা, চকু মুদা, চকু দিয়া, চকু পোৰা

	খেল		সঁহাৰি
১।	কাণ		
২।	মূৰ		
৩।	হাত		
৪।	পেট		
৫।	গা		
৬।	ঠেং		
৭।	কপাল		
৮।	হাঁড়		

(১৪২)

ছবিৰ ভাওনা

উদ্দেশ্য : জতুৱা খণ্ডবাক্য গঠন ।

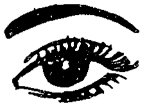
খেলুৱৈ : তিনিজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত বাওঁফালে মানুহৰ অংগৰ কেইটামান ছবি আছে । তলত কিছুমান ক্ৰিয়া দিয়া আছে । বাওঁফালৰ ছবিয়ে বুজোৱা শব্দৰ লগত তলৰ উপযুক্ত ক্ৰিয়া যোগ কৰি জতুৱা খণ্ডবাক্য ৰচনা কৰা। প্ৰতিটো শুদ্ধ সঁহাৰিৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ কাৰণে -১ । এটা ছবিৰ পৰা একাধিক খণ্ডবাক্য কৰিব পাৰিলে ১ নম্বৰকৈ বোনাচ পাবা ।

খেল **সঁহাৰি**

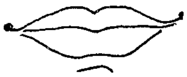
১।



(ক) (খ)

(গ) (ঘ)

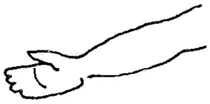
২।



(ক) (খ)

(গ) (ঘ)

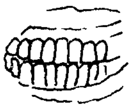
৩।

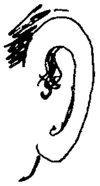


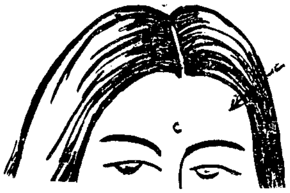
(ক) (খ)

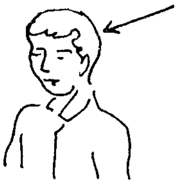
(গ) (ঘ)

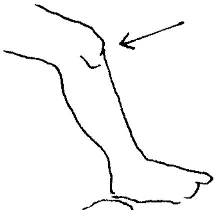
অসমীয়া ভাষাৰ খেল

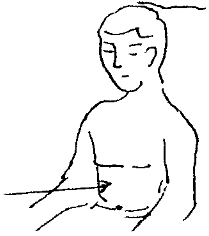
৪।

(ক) (খ)
(গ) (ঘ)

৫।

(ক) (খ)
(গ) (ঘ)

৬।

(ক) (খ)
(গ) (ঘ)

৭।

(ক) (খ)
(গ) (ঘ)

৮।

(ক) (খ)
(গ) (ঘ)

৯।

(ক) (খ)
(গ) (ঘ)

হুল / শূল	মুকলি হ	ফুট	কুটা	পেলা
থিয় হ	তোল	তাল/মাৰ	লৰ	খা
দে	কা	সলা	মেলি / চা	পা
পকা	গজ	লাগ	ফালি / ক	মচা
লগা	দীঘল	পাত	সাৱটি	থাক
কৰ	ভাটৌ	মুদ	পোলোকা দে	ফুল
ঘমা	সাৰ	উঠ	অনীয়া	

(১৪৩)

খণ্ডবাক্যৰ সংগীত চকী

উদ্দেশ্য : খণ্ড বাক্যৰ প্ৰয়োগ ।

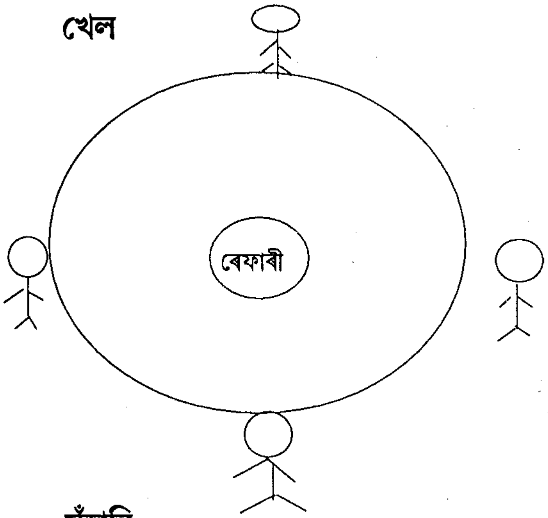
খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : বৃত্ত এটাৰ চাৰিওফালে চাৰিজন ল'ৰাই ঘূৰি থাকিবা । বৃত্তৰ সোঁফালে খণ্ডবাক্যৰ চুঙা থাকিব । ৰেফাৰীয়ে হুইচেল মৰাৰ লগে লগে চুঙাৰ ওচৰ পোৱাজনে চুঙাৰ পৰা এটা খণ্ডবাক্য লৈ বাক্য গঠন কৰিবা । ৰেফাৰীয়ে আকৌ হুইচেল মাৰিলে ঘূৰিবলৈ ধৰিবা । শুদ্ধ সম্পূৰ্ণ বাক্যৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু অসম্পূৰ্ণ বাক্যৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুল বাক্যৰ বাবে -১ । এটা খণ্ডবাক্য দুজনে ব্যৱহাৰ কৰিব নোৱাৰিবা ।

অসমীয়া ভাষাৰ খেল

খেল



উগুল থুগুল
পানীত হাঁহ নচৰা
কাণ কটা
কাঠচিতীয়া
নাম ৰাখ
ঘুনুক ঘানাক
ৰমক জমক
ফিতাহি মাৰ
আমন জিমন

উনৈশত বা বলা
নাচোৰ বান্দা
নোম টেঙৰ
মুখ ফালি ক
হাড়ত বন গজা
ডলাৰ বগৰী
চকুত ধূলি মাৰ
নাক কটা
আমঠু ক'লা

খণ্ডবাক্যৰ চুঙা

সঁহাৰি

(ক) ১।
২।
৩।
৪।

(খ) ১।
২।
৩।
৪।

(গ) ১।
২।
৩।
৪।

(ঘ) ১।
২।
৩।
৪।

(১৪৪)
প্ৰত্যয়ৰ সখিপতা খেল

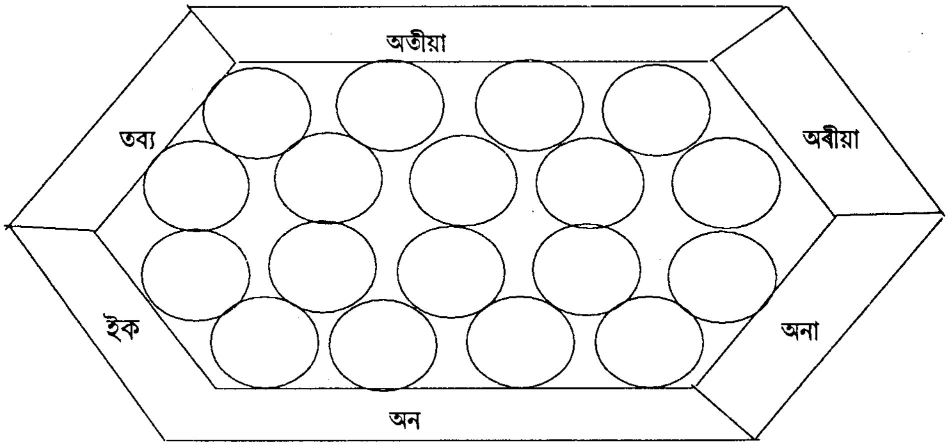
উদ্দেশ্য : প্ৰত্যয় সংযোগত নতুন শব্দ সজা ।

খেলুৱৈ : ৬ জন

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত এটা ষড়ভুজ ক্ষেত্ৰৰ বাহিৰৰ খোঁটালী কেইটাত ছটা প্ৰত্যয় দিয়া আছে । কাগজৰ টুকুৰাত প্ৰত্যয় কেইটা লিখি নুৰা কৰি লোৱা । এতিয়া চকু মুদি নুৰা টানি নিজৰ নিজৰ প্ৰত্যয়টো বাছি লোৱা । এতিয়া নিজৰ নিজৰ প্ৰত্যয় সংযোগ কৰি নতুন শব্দ গঠন কৰি ষড়ভুজ ক্ষেত্ৰৰ ভিতৰত দিয়া খালি বৃত্তবোৰত ভৰোৱা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ গঠনৰ বাবে ১ আৰু ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ । যিয়ে আটাইতকৈ বেছি শব্দ লিখিবা সেয়ে বোনাচ ২ নম্বৰ পাবা ।

খেল আৰু সঁহাৰি



(১৪৫)

পঞ্চক্রিয়া তৰা

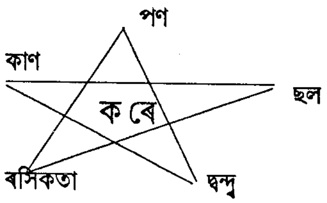
উদ্দেশ্য : বিশেষ্য শব্দৰ লগত লগ লাগি গঠিত হোৱা জতুৱা ঠাঁচ বা যুগ্ম ক্রিয়াৰ চিনাক্তকৰণ ।

খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ২ মিনিট

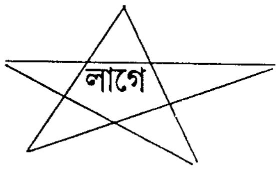
নির্দেশ : তলত একোটা তৰাৰ ৰূপত পাঁচটা ক্রিয়া দিয়া আছে । আকৌ তলৰ বাকচত কিছুমান বিশেষ্য পদ দিয়া আছে । লটাৰী যোগে প্রত্যেকে একোটা ক্রিয়া থকা তৰা বাছি লোৱা আৰু তাৰ পাঁচোটা চুকত বাকচৰ পৰা আনি উপযুক্ত বিশেষ্য পদ বহুওৱা যাতে বিশেষ্য আৰু ক্রিয়াপদে লগ লাগি একোটা জতুৱা ঠাঁচ হয় । প্রতিটো শুদ্ধ আৰু সম্পূর্ণ তৰাৰ বাবে ৫ আৰু প্রতিটো ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ । যিয়ে বাকী থকা তৰাটো পূৰণ কৰিব পাৰা তেওঁ বোনাচ ২ নম্বৰ পাবা । তলৰ উদাহৰণটোলৈ চোৱা।

উদাহৰণ

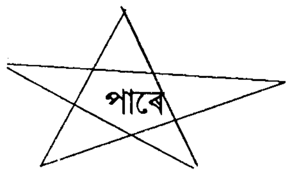


খেল আৰু সঁহাৰি

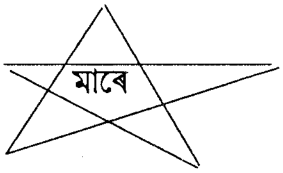
১।



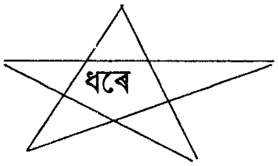
২।



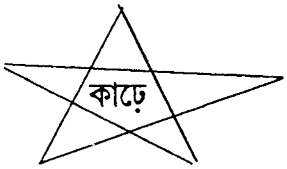
৩।



৪।



৫।



কণী, খৰ, আঠু, গুণ, জগৰ, পঁয়া, জাল, শৰ, বান,
আজ, সৈ, ফল, হাত, পাটী, চাউল, আসন, পিয়াজ, পানী,
কলম, পক, কঠীয়া, ধুন, হুযুনিয়াহ, ৰণ, সমাজ, সম্বন্ধ, হাল,
নিসনি, ভূত, টোপনি

(১৪৬)

প্ৰত্যয়ৰ কড়ি খেল

উদ্দেশ্য : অসমীয়া প্ৰত্যয়ৰ প্ৰয়োগত শব্দ গঠন ।

খেলুৱৈ : চাৰিজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৪ মিনিট

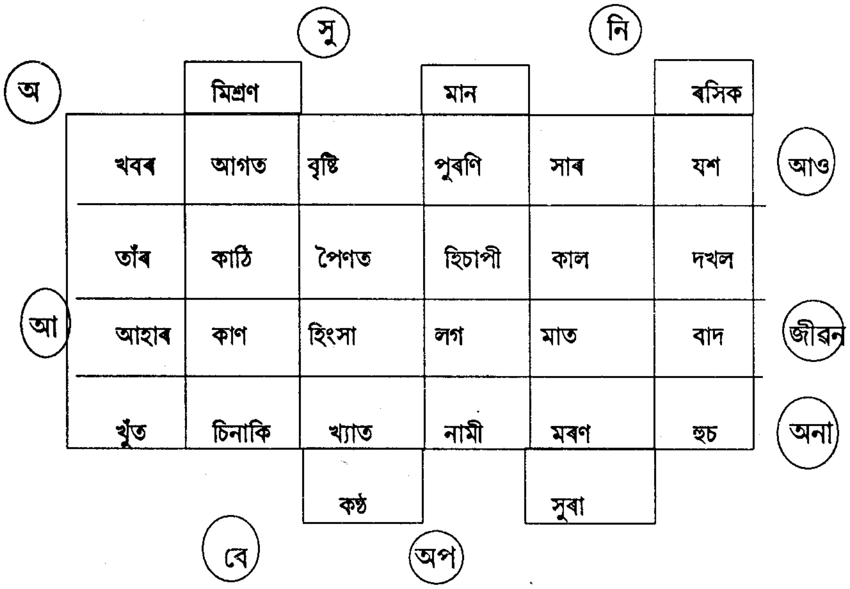
নিৰ্দেশ : মাজৰ তালিকাত কিছুমান বিশেষ্য শব্দ আছে । চাৰিওফালে কিছুমান প্ৰত্যয়ৰ কড়ি সিঁচৰিত হৈ আছে । 'ক' দলৰ এজনে এটা কড়ি হাতেৰে চুলে 'খ' দলে তাৰ লগত খাপখোৱা এটা শব্দ তালিকাৰ পৰা আনি যোৰা লগাবা । এইবাৰ 'খ' দলে এটা কৰি চুবা আৰু 'ক' দলে তাৰ লগত খাপ খোৱা

অসমীয়া ভাষাৰ খেল

শব্দ চয়ন কৰিবা । এনেকৈ প্ৰতিটো কড়ি প্ৰত্যেকে এবাৰকৈ চুবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ চয়নৰ বাবে ১ নম্বৰ, ভুলৰ বাবে -১ ।

উদাহৰণ ⃝সু + ⃝নাম > সুনাম

খেল



সু
নি
অ
মিশ্ৰণ
মান
ৰসিক
আও
আ
জীৱন্
অনা
কণ্ঠ
সুৰা
বে
অপ

খবৰ	আগত	বৃষ্টি	পুৰণি	সাৰ	যশ
তাঁৰ	কাঠি	পৈণত	হিচাপী	কাল	দখল
আহাৰ	কাণ	হিংসা	লগ	মাত	বাদ
খুঁত	চিনাকি	খ্যাত	নামী	মৰণ	হুচ

সঁহাৰি

১। সু ☐

২। নি ☐

৩। আও ☐

৪। অনা ☐

৫। অপ ☐

৬। বে ☐

৭। আ ☐

৮। অ ☐

(১৪৭)

বাক্যৰ সঁফুৰা

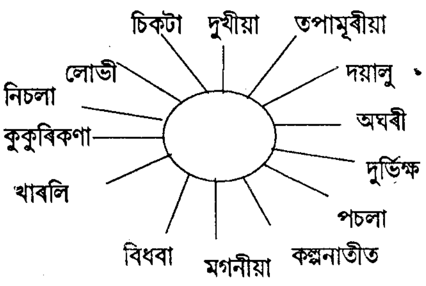
উদ্দেশ্য : দীঘলীয়া বাক্যক বাক সংহতিৰে চমু কৰা ।

খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ৩ মিনিট

নির্দেশ : প্রত্যেকে বেলেগে বেলেগে কৰিবা । তলত দিয়া দীঘলীয়া বাক্যটোৰ কিছুমান বাক্যাংশ একোটা শব্দেৰে সংক্ষেপে লিখিব পাৰি । তেনে শব্দ কিছুমান বাওঁফালৰ চকৰিটোত দিয়া আছে । তোমালোকে বাক্যাংশবোৰ তাৰে উপযুক্ত শব্দেৰে সলনি কৰি বাক্যটো পুনৰ লিখা । প্রতিটো শব্দৰ বাবে ১ নম্বৰ, ভুল হলে -১ নম্বৰ ।

খেল


চিকটা
দুখীয়া
তপামূৰীয়া
দয়ালু
অঘৰী
দুৰ্ভিক্ষ
পচলা
কল্পনাতীত
মগনীয়া
বিধবা
খাৰলি
কুকুৰিকণা
নিচলা
লোভী

কল্পনা কৰিব নোৱাৰা, মাগিলেও ভিক্ষা নোপোৱা এটা সময়ত পৰৰ প্রতি মৰম থকা কিন্তু ধন সম্পত্তি একোৱেই নথকা, গিৰিয়েক মৰা তিৰোতা এগৰাকীয়ে মূৰত চুলি নথকা, গধূলি হলে চকুৰে নেদেখা, নিজা ঘৰ-বাৰী নথকা মাগিফুৰা মানুহটোক মাতি আনিলে আৰু কলপুলি এটাৰে আঞ্জা ৰান্ধি খাৰলি সনা সৰিয়হ বটাৰে ভাত এসাজ খুৱালে ।

সঁহাৰি

(১৪৮)

অব্যয়ৰ কভ্জা

উদ্দেশ্য : উপযুক্ত সংযোজক অব্যয়ৰ প্ৰয়োগ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত কিছুমান কাঠৰ টুকুৰাত কিছুমান বাক্যাংশ আৰু কিছুমান সংযোজক অব্যয় দিয়া আছে । টুকুৰাবোৰ মাজত খাপ খুৱাই দুটাকৈ বাক্যাংশ লগ কৰি একোটা শুদ্ধ বাক্য ৰচনা কৰা । প্ৰতিটো শুদ্ধ বাক্য চয়নৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ ।

খেল

১।	তুমি এই গধূলিখন	যদি	কিয়নো	উধাতু খাই আহিলা ?
২।	তোমালোক আটায়ে	যদি		চাৰিজন পুত্ৰ, সকলোৱে জানে ।
৩।	পৰীক্ষালৈ সময়	যেতিয়াই		যাওঁ বুলিছা, যোৱা বাৰু ।
৪।	দশৰথ ৰজাৰ	যে	যিহেতু	কম, মন পুতি পঢ়া ।
৫।	তোমালোক আমাৰ ঘৰলৈ	যদিও		আহে, টফি আনিবই ।
৬।	আজি মা-দেউতা স্কুললৈ	কিন্তু		আহা, তেতিয়াই মোক লগ পাবা ।

সঁহাৰি

১। ____________________

২। ____________________

৩। ____________________

৪। ____________________

৫। ____________________

৬। ____________________

(১৪৯)

অব্যয়ৰ ফেভিকল

উদ্দেশ্য : দুটা বাক্যক অব্যয়ৰ সহায়ত এটা বাক্যলৈ পৰিবৰ্তন ।

খেলুৱৈ : শ্ৰেণীৰ প্ৰতিজন ছাত্ৰ

সময় : ১০ মিনিট

নিৰ্দেশ : বিভিন্ন কাগজৰ টুকুৰাত একোটা বাক্য লিখা আছে । ৯ টা বটলত অব্যয়ৰ ফেভিকল আছে । উপযুক্ত অব্যয়ৰ ফেভিকল ব্যৱহাৰ কৰি দুটাকৈ বাক্য জোৰা লগোৱা । প্ৰত্যেকে বেলেগে বেলেগে কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ জটিল বাক্যৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ ।

খেল

১) কেচুৱাই কান্দিব

২) দেউতা বজাৰৰপৰা আহিল

৩) মেঘে বৰকৈ গাজিছে

৪) বৰষুণ নাহিল

৫) মই ঘৰত নাথাকোঁ

৬) মই যাওঁ

৭) তেওঁ আহিছে

৮) ২ নম্বৰ প্ৰশ্নৰ উত্তৰ কৰিবা

৯) তাৰ ভোক লাগে

(ক) নহলে

(খ) নাইবা

(গ) কিন্তু

(ঘ) অথচ

(ঙ) আৰু

(চ) তথাপি

(ছ) কিংবা

(জ) যেতিয়া

(ঝ) যদিহে

১০) মই ফুৰিবলৈ যাম

১১) তেওঁ ফুৰিবলৈ গ'ল

১২) খেলিবলৈ যাম

১৩) তাৰ বেমাৰ ভাল হোৱা নাই

১৪) মই বিয়ালৈ যাম

১৫) ১ নম্বৰ প্ৰশ্নৰ উত্তৰ কৰিবা

১৬) দীপকে বহুদিন দৰব খালে

১৭) মাৰ লগত ফুৰবলৈ যাম

১৮) তুমি আহিবা

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

৭।

৮।

৯।

(১৫০)

অব্যয়ৰ সখিপতা

উদ্দেশ্য : ভাববোধক অব্যয় বাক্যত ব্যৱহাৰ কৰিবলৈ শিকা ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : বাওঁফালে ৯ টা ভাববোধক অব্যয় দিয়া আছে । সোঁফালে ১০ টা বাক্য দিয়া আছে । এতিয়া বাক্যবোৰৰ অৰ্থৰ লগত খাপ খুৱাই প্ৰতিটো বাক্যত একোটাকৈ অব্যয় লগাই যোৱা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ সংযোগৰ বাবে ১ নম্বৰ, ভুলৰ কাৰণে -১ নম্বৰ ।

খেল

- আঃ
- উস্
- ইস্
- বাঃ বাঃ
- হায় হায়
- ছিঃ ছিঃ
- দেহি ঐ
- বাপ্‌ৰে বাপ্
- ওহো

১। কি ভয়ানক সাপ

২। কেনেকুৱা মানুহৰ বিলাই

৩। এয়ে মোৰ পোৰা কপাল

৪। কি যে সুন্দৰ গোন্ধ

৫। অসহ্য গৰম

৬। মই এই বিষয়ে একো নাজানোঁ

৭। তুমি জিকিলা

৮। তুমি বৰ ভাল খেল দেখুৱালা

৯। ভালো নহয়, বেয়াও নহয়

১০। বৰ বেয়া কাম কৰিলা

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

৭।

৮।

৯।

(১৫১)

বাক্যৰ কইনা সজোৱা খেল

উদ্দেশ্য : সাধাৰণ বাক্যক শুৱলা, মনোগ্ৰাহী অথবা জতুৱা ঠাঁচপূৰ্ণ ভাষাত পুনৰ লিখিবলৈ শিকোৱা ।

খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ বাক্যবোৰ একোখন কাগজত লিখি লাৰু কৰি থোৱা হ'ব । তাৰ একোটা বাক্যাংশৰ তলত দাগ দিয়া আছে । প্ৰথম দলৰ এজনে তাৰে লাৰু এটা টানিবা আৰু বাক্যটো পঢ়িবা । আনজনে তাৰ তলত দাগ দিয়া শব্দ/খণ্ডবাক্যটো সলনি কৰি নতুন শুৱলা শব্দ বহুৱাই বাক্যটো পুনৰ লিখিবা।

এইবাৰ ২য় দলৰ এজনে লাৰু টানিবা । আনজনে তেনেকৈ সমাৰ্থক শুৱলা বাক্য এটা লিখিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ বাক্য লিখাৰ বাবে ২ নম্বৰ । এটা পক্ষৰ কোনোবাই পক্ষ নোৱাৰিলে আনপক্ষই লিখিব পাৰিবা আৰু বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হ'ল ।

উদাহৰণ	ফুলনিখন বৰ ধুনীয়া
	ফুলনিখন চালে চকু ৰোৱা ।

খেল

বাক্যৰ লাৰু

১) বৰযুণৰ পিছত নৈ খন ভৰি পৰিছে ।

২) ল'ৰাটোৱে বৰকৈ মনটো মাৰি আছে ।

৩) শহাপহু এটা বৰ নিৰীহ প্ৰাণী ।

৪) দৰা আহিছে বুলি বিয়াঘৰত হৈ চৈ লাগি পৰিছে ।

৫) মোকাৰ্দমাত হাৰি মানুহঘৰৰ অৱস্থা বৰ বেয়া হৈছে ।

৬) কেচুৱাটোৱে জোনটোলৈ একেথৰে চাই আছে ।

৭) ছোৱালীজনী পৰীৰ নিচিনা ।

৮) তেওঁৰ কথা বৰ মিঠা ।

৯) তোমাৰ চিঠি পাই বৰ আনন্দিত হলোঁ ।

১০) প্ৰধান শিক্ষকক দেখি ল'ৰাটোৱে বৰ ভয় খালে ।

১১) মানুহজনীয়ে সকলোকে বৰ আদৰ যত্ন কৰে ।

সঁহাৰি

'ক' দল		'খ' দল	
১।		১।	
২।		২।	
৩।		৩।	
৪।		৪।	
৫।		৫।	
৬।			

(১৫২)

বাক্যৰ ঝুমুৰ নাচ

উদ্দেশ্য : আদ্যক্ষৰৰ পুনৰাবৃত্তিৰে শ্ৰুতিমধুৰ বাক্য সজা ।

খেলুৱৈ : দুইজনীয়া ২ টা দল

সময় : প্ৰতিটো বাক্যৰ বাবে ১ মিনিট

নিৰ্দেশ : এটা বাকচত কিছুমান আখৰ থৈ দিয়া হৈছে । 'ক' দলে নিজৰ পছন্দমতে আখৰ এটা বাছি লৈ সেইটো আখৰেৰে আৰম্ভ হোৱা তিনিটা শব্দৰ এটা বাক্য সাজা । 'ক' দলৰ সময় শেষ হোৱাৰ পিছত 'খ' দলে একে ধৰণে আখৰ লৈ বাক্য গঠন কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ বাক্য গঠনৰ বাবে ২ নম্বৰ । নিৰ্দিষ্ট সময়তকৈ কম সময়ত বাক্য গঠন সম্পূৰ্ণ হলে অতিৰিক্ত ১ নম্বৰ পাবা । এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ

অ গ
ক খ
আ হ

আ - আমি আম আনিছোঁ ।
ক - কমলাই কলম কিনিছে ।
গ - গুণীৰ গুণ গাইছোঁ ।

খেল

আ, ক, খ, গ, চ জ, ঠ, য, দ, ধ
ন, প, ফ, ব, ম ৰ, ল, শ, হ

সঁহাৰি

'ক' দল		'খ' দল	
১।		১।	
২।		২।	
৩।		৩।	
৪।		৪।	

(১৫৩)

সমাৰ্থক বাক্যৰ তুলাচনী

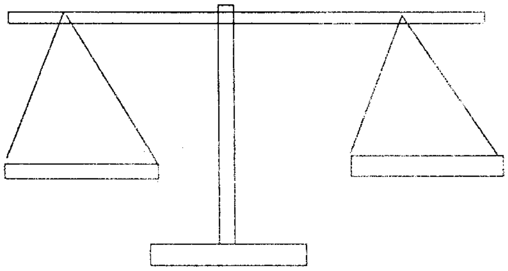
উদ্দেশ্য : অৰ্থৰ আঁত ধৰি সমাৰ্থক বাক্যৰ চিনাক্তকৰণ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ১০ মিনিট

নির্দেশ : তলত এখন তুলাচনী আছে । তাৰ তলতে নিশ্চয়াত্মক বাক্য কিছুমান দিয়া আছে । তাৰে কিছুমান বাক্য একে অৰ্থৰ । তোমালোকৰ এজনে এটা বাক্য তুলাচনীখনৰ এখন পাল্লাত তোলা । আনজনে আন এটা সমাৰ্থক বাক্য সিখন পাল্লাত তোলা । এইবাৰ ২য় জনে এটা বাক্য তোলা আৰু ১ম জনে তাৰ সমাৰ্থক বাক্য বিপৰীত ফালে তোলা । তোমালোকে তুলাচনীখন সমানে ৰাখিবলৈ যত্ন কৰিবা। নিৰ্ভুল ভাৰসাম্য ৰখা প্ৰতি বাক্যৰ বাবে ১ নম্বৰ, ভুল হলে -১ নম্বৰ পাবা ।

খেল



১। অভ্যাগতসকল বোধহয় খাবলৈ বহিল ।

২। খেল পথাৰ লোকে লোকাৰণ্য ।

৩। ছোৱালীজনী বৰ ধুনীয়া

৪। কথাষাৰ শুনি অতিশয় আনন্দ পালোঁ ।

৫। তেওঁ মিটিঙলৈ গলেই ।

৬। কথাটো মই নকৈ নোৱাৰিলোঁ ।

৭। কথাটো জানিবলৈ পাই নথৈ সুখী হলোঁ ।

৮। ছোৱালীজনী কম ৰূপৱতী নহয় ।
৯। তেওঁ মিটিঙলৈ গলেই নহয় ।
১০। কথাটো মই কব লগাত পৰিলোঁ ।
১১। খেল পথাৰত বিৰ দি বাট নোপোৱা হৈছে ।
১২। তেওঁ মিটিঙলৈ নোযোৱাকৈ নেথাকিল ।
১৩। নিমন্ত্রিত মানুহবোৰ খাবলৈ বহিল চাগৈ ।

সঁহাৰি

	'ক' দল		'খ' দল
১।		১।	
২।		২।	
৩।		৩।	
৪।		৪।	
৫।		৫।	
৬।		৬।	

(১৫৪)

বাক্যৰ প'লভল্ট

উদ্দেশ্য : নতুন শব্দযোগে বাক্যৰ সম্প্ৰসাৰণ ।
খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২ টা দল
সময় : ৪ মিনিট
নিৰ্দেশ : মাজৰ বাকচত কিছুমান সৰল বাক্য থকা কাগজৰ লাৰু আছে । 'ক' দলৰ এজনে এটা লাৰু টানি তাত থকা বাক্যটো পঢ়ি দিবা । 'খ' দলৰ এজনে তাত নতুন শব্দ যোগ কৰি বাক্যটো যিমান পাৰা

দীঘলীয়া কৰিবা ; এইবাৰ ‘খ’ দলৰ ২য় জনে এটা লাৰু তুলি বাক্যটো কবা আৰু ‘ক’ দলে বাক্যটো সম্প্ৰসাৰণ কৰিবা । প্ৰতিটো অতিৰিক্ত শব্দ সংযোগৰ কাৰণে ১ নম্বৰ । তলৰ উদাহৰণটো চোৱা।

উদাহৰণ	ভাল ল’ৰাৰ পৰীক্ষাৰ ফল ভাল হয় ।
সম্প্ৰসাৰিত বাক্য :	নিতৌ নিয়মিতৰূপে অধ্যয়ন কৰাৰ ফলত ভাল ল’ৰাৰ যি কোনো পৰীক্ষাৰে ফল সদায়ে ভাল হয় ।

খেল

১) সদায় সত্য কথা কবা ।

২) বেলি পূৱফালে ওলায় ।

৩) আজি বতৰ বেয়া ।

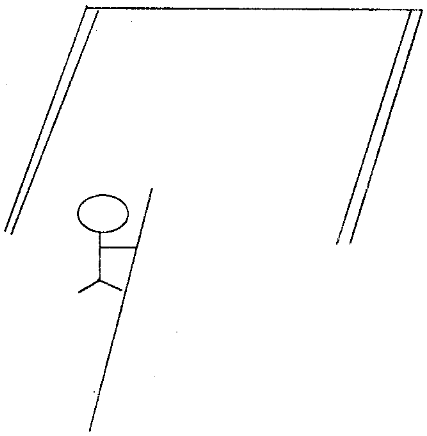
৪) আকাশখন নীলা ।

৫) প্ৰকৃতিৰ ৰং সেউজীয়া ।

৬) কিতাপ পঢ়া ভাল গুণ ।

৭) পানীৰ বৰণ নাই ।

৮) পদাৰ্থৰ তিনিটা অৱস্থা ।



সঁহাৰি

‘ক’ দল	‘খ’ দল
১	১
২	২
৩	৩
৪	৪
৫	৫
৬	৬
৭	৭
৮	৮

(১৫৫)

বাক্যৰ চক্ৰব্যূহ ভেদ

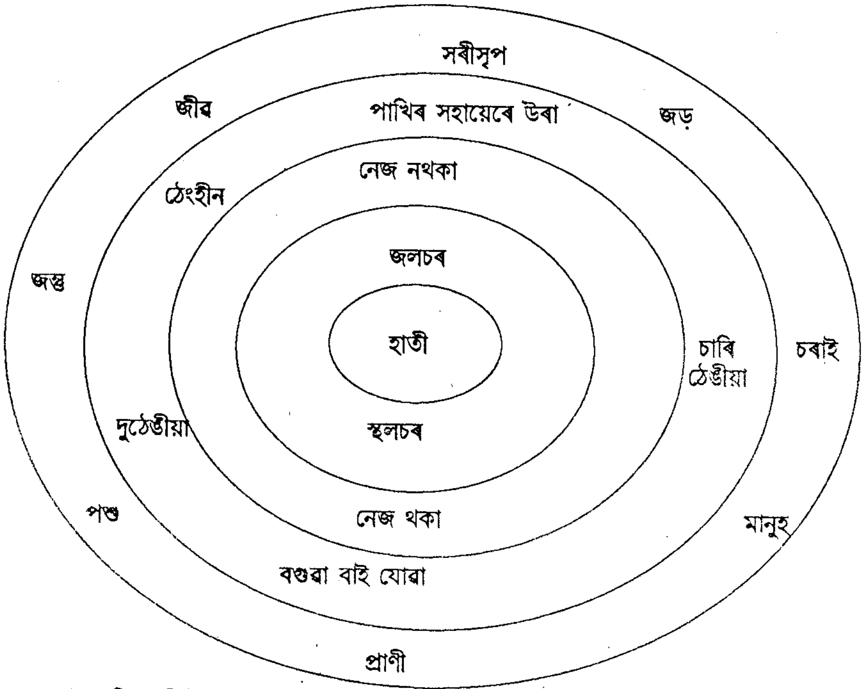
উদ্দেশ্য : পশু পক্ষীৰ গুণ বুজোৱা শব্দৰ সহায়ত বাক্য গঠন ।

খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ২ মিনিট

নির্দেশ : ৫ টা বৃত্তৰ সোঁমাজত এটা শব্দ দিয়া হৈছে । প্ৰতিটো বৃত্তৰ পৰা একোটা শব্দ বা বাক্যাংশ লৈ ঠিক ক্ৰমত সজাই এটা সম্পূৰ্ণ বাক্য গঠন কৰা । প্ৰত্যেকে বেলেগে বেলেগে কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ বাক্যৰ বাবে ২ আৰু প্ৰতিটো ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ ।

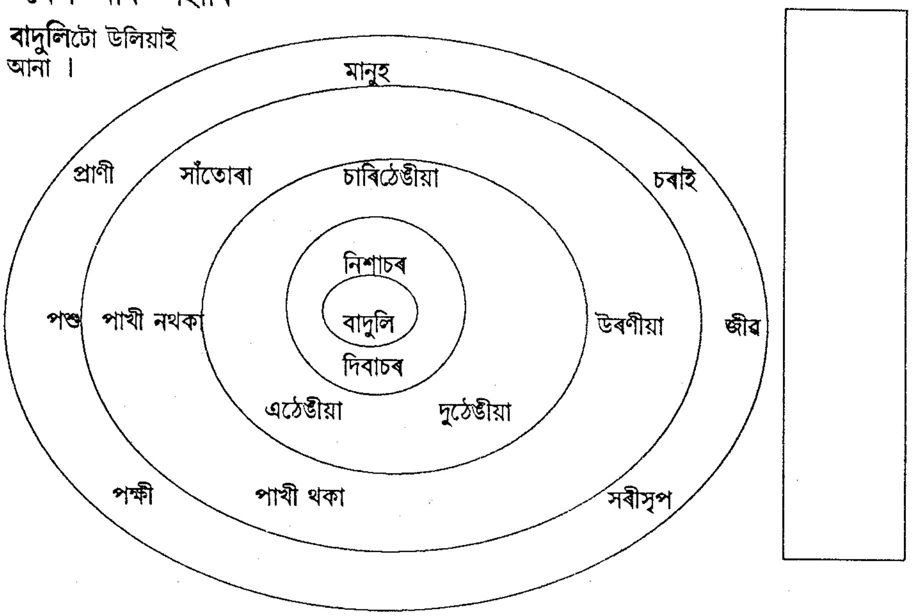
উদাহৰণ


সৰীসৃপ
জীৱ
পাখিৰ সহায়েৰে উৰা
জড়
নেজ নথকা
ঠেংহীন
জলচৰ
জন্তু
হাতী
চাৰি ঠেঙীয়া
চৰাই
দুঠেঙীয়া
স্থলচৰ
পশু
নেজ থকা
মানুহ
বগুৱা বাই যোৱা
প্ৰাণী

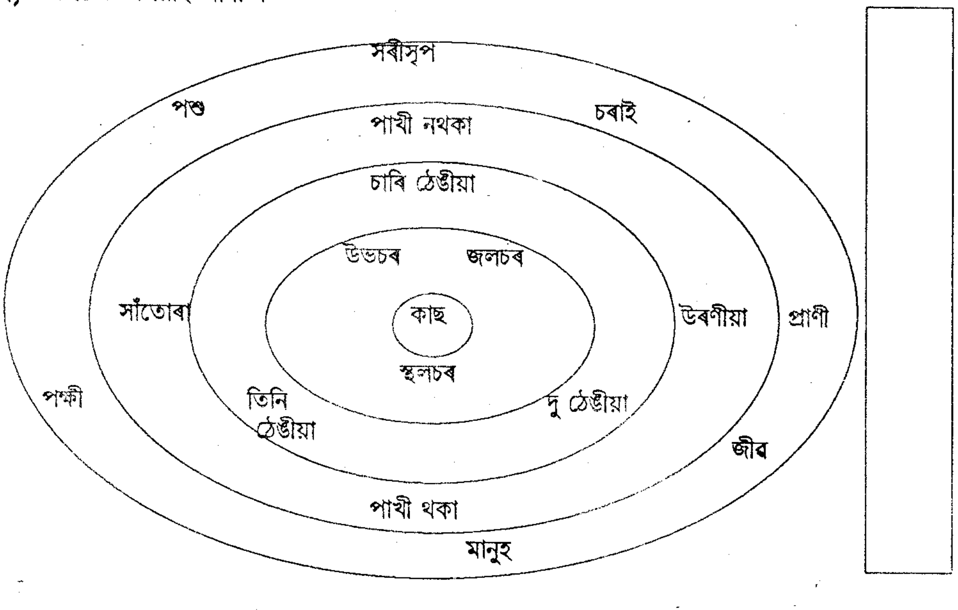
চক্ৰব্যূহ ভেদ কৰি হাতীটো উলিয়াই আনা । 'হাতী এবিধ স্থলচৰ নেজ থকা চাৰিঠেঙীয়া জন্তু ।'

খেল আৰু সঁহাৰি

(১) **বাদুলি**টো উলিয়াই আনা ।


মানুহ
প্ৰাণী
সাঁতোৰা
চাৰিঠেঙীয়া
চৰাই
নিশাচৰ
পশু
পাখী নথকা
বাদুলি
উৰণীয়া
জীৱ
দিবাচৰ
এঠেঙীয়া
দুঠেঙীয়া
পক্ষী
পাখী থকা
সৰীসৃপ

(২) **কাছটো** উলিয়াই আনা ।


সৰীসৃপ
পশু
চৰাই
পাখী নথকা
চাৰি ঠেঙীয়া
উভচৰ
জলচৰ
সাঁতোৰা
কাছ
উৰণীয়া
প্ৰাণী
স্থলচৰ
পক্ষী
তিনি ঠেঙীয়া
দু ঠেঙীয়া
জীৱ
পাখী থকা
মানুহ

(১৫৬)

বাক্যৰ গুলীয়াগুলি

উদ্দেশ্য : বাক্য চুটি কৰাৰ কৌশল ।

খেলুৱৈ : তিনি জনীয়া ২ টা দল

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : বেৰ এখনৰ দুয়োফালে দুয়োটা দল থাকিবা । প্ৰতিটো দলে ৬ টাকৈ শব্দ থকা তিনিটাকৈ বাক্য লবা। ১ম দলে প্ৰথমটো বাক্য বেৰৰ কাষেৰে দাঙি ধৰিবা । ২য় দলে গুলি মাৰি মাৰি বাক্যটোৰ এনে এটা শব্দ সৰুৱাই পেলাবা যাতে বাক্যৰ মূল অৰ্থ একেই থাকে । এইবাৰ ২য় দলে আন এটা বাক্য দাঙি ধৰিবা আৰু প্ৰতিপক্ষই আন এটা শব্দ সৰুৱাই পেলাবা । এনেকৈ ৬ টা দীঘল বাক্যৰ পৰা ৬ টা চুটি বাক্য কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ চিকাৰৰ বাবে ২ আৰু ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ । এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে :

উদাহৰণ	'ক' দল		'খ' দল
	সকলো চৰাইৰ ভিতৰত কাউৰী ধূৰ্ত	⟶	চৰাইৰ ভিতৰত কাউৰী ধূৰ্ত

খেল আৰু সঁহাৰি

'ক' দল

(১) এই কথা মই কেতিয়াও কোৱা নাই ।

- - - - - - - - - - - - - - - - -

- - - - - - - - - - - - -

(৩) মণিকা, তোমাৰ দেউতাৰা ঘৰত আছে নে ?

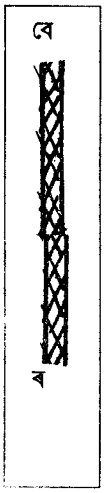
- - - - - - - - - - - - - - - - - -

- - - - - - - - - - - - - -

(৫) ককাকৰ মৃত্যুৰ খবৰ শুনিবলৈ পাই সি শিলপৰা কপৌটি যেন হ'ল ।

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

- - - - - - - - - - - - -



'খ' দল

- - - - - - - - - - - - - - - - -

(২) ৰাম, তুমি স্কুললৈ নোযোৱা নেকি ।

- - - - - - - - - - - - - - - - -

- - - - - - - - - - - - -

(৪) হিমালয় পৃথিৱীৰ সকলো পৰ্বতৰ ভিতৰত উচ্চতম পৰ্বত ।

- - - - - - - - - - - - - - - - -

- - - - - - - - - - - - -

(৬) আজি অসমীয়াত ছয়জন ছাত্ৰ আৰু সংস্কৃতত নজন ছাত্ৰ ভৰ্তি হৈছে ।

- - - - - - - - - - - - - - - - - -

- - - - - - - - - - - - - - - -

(১৫৭)

ওলট-পালট খেল

উদ্দেশ্য : বাক্য সংগতি শিক্ষা ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত পাঁচটা বাক্যৰ শব্দবোৰ ওলট-পালটকৈ দিয়া আছে । তোমালোকে ভালদৰে পঢ়ি শব্দবোৰ ঠিক-ঠাককৈ সজাই একোটা অৰ্থপূৰ্ণ বাক্য সাজি উলিওৱা । দুয়ো বেলেগে বেলেগে চেষ্টা কৰিবা। প্ৰতিটো শুদ্ধ বাক্যৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ উজ্বল ঈশ্বৰে ভবিষ্যত কৰক তোমাৰ

সঁহাৰি : ঈশ্বৰে তোমাৰ ভবিষ্যত উজ্বল কৰক ।

খেল

১	নিৰাপদ সিমান এতিয়া অসমৰ নহয় জীৱজন্তু অভয়াৰণ্যত
২	ঢোল পেঁপা গগণাৰ গোটেই অসম মাতেৰে থাকে ৰঙালি বিহুত ৰজনজনাই
৩	শিক্ষিত মানুহৰেই নিৰক্ষৰ কাম কৰাটো মানুহক স্বাক্ষৰ
৪	সমস্যাত খাদ্য প্ৰভাৱ বিস্ফোৰণে জনসংখ্যাৰ পেলাইছে
৫	পৰিবেশ ৰোপণ ৰোধ কৰিবলৈ বৃক্ষ প্ৰদূষণ কৰা উচিত

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

(১৫৮)

অব্যয়ৰ দলং

উদ্দেশ্য : সংযোজক অব্যয়ৰ লগত চিনাকি ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : **তলত দিয়া প্ৰতিযোৰ বাক্যৰ ইটো বাক্যৰপৰা সিটো বাক্যলৈ সংযোজক অব্যয়ৰ এখন দলং নিৰ্মাণ কৰা ।**

উদাহৰণ **মই যাম** → য দি হে → তেওঁ আহে ।

খেল আৰু সঁহাৰি

১) তুমি আহিবা , ▨ তেওঁ আহিব ।

২) ভাই ধুনীয়া ▨ সিও ধুনীয়া ।

৩) বাইদেউ আহিল, ▨ ভনীটিও আহিল ।

৪) ইফালে খুৰাও শুলে, ▨ ভাইটিও শুলে ।

৫) সিহঁতক দেখিলোঁ ; ▨ ইহঁতক নেদেখিলোঁ ।

(১৫৯)

কোঠালী সজোৰা খেল

উদ্দেশ্য : বৰ্ণ শৃঙ্খলা লগাই বাক্য সাজা ।

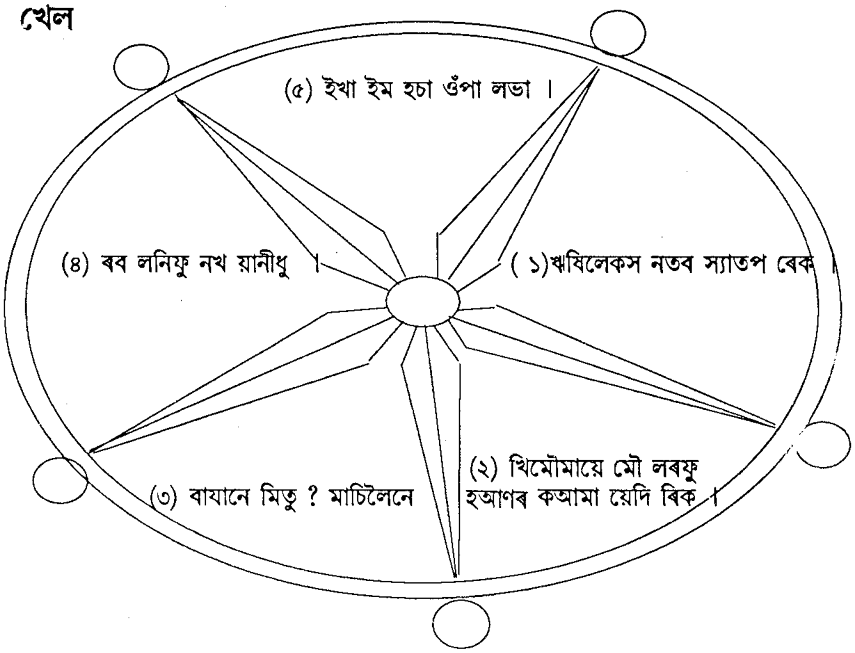
খেলুৱৈ : ২

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : প্ৰতিটো শব্দৰ বৰ্ণবোৰ খেলিমেলিকৈ ৰাখি তলৰ বৃত্তটোত পাঁচটা বাক্য দিয়া আছে । শব্দবোৰ ঠিকভাৱে সজাই অৰ্থপূৰ্ণ বাক্য কৰা । প্ৰতিটো বাক্যৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুল হলে -১ নম্বৰ ।

উদাহৰণ	লৈলস্কু লগ মৰাণিম
	মণিৰাম স্কুললৈ গ'ল ।

খেল



(১)ঋষিলেকস নতব স্যাতপ ৰেক ।

(২) খিমৌমায়ে মৌ লৰফু হঅাণৰ কআমা য়েদি ৰিক ।

(৩) বাযানে মিতু ? মাচিলৈনে

(৪) ৰব লনিফু নখ য়ানীধু ।

(৫) ইখা ইম হচা ওঁপা লভা ।

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

(১৬০)

বাক্যৰ মোট সলোৱা

উদ্দেশ্য : বাক্যৰ শ্ৰেণী পৰিবৰ্তন কৰা ।

খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : এজনে প্ৰদত্ত সৰল বাক্যবোৰৰ দুটা মুখেৰে কবা । ২য় জনে বাক্যটো জটিল বাক্যলৈ পৰিবৰ্তন কৰিবা । ২য়জনে নোৱাৰিলে ৩য় জনে কৰিবা আৰু বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা । একেদৰে ২য় জনে দুটা সৰল বাক্য কবা আৰু ৩য় জনে মিশ্ৰ বাক্যলৈ পৰিবৰ্তন কৰিবা । নোৱাৰিলে ১ম জনে কৈ বোনাচ পাবা । এইবাৰ ৩য় জনে আন দুটা বাক্য ক'বা । এনেকৈ কৰি যাবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ ।

উদাহৰণ (১) (ক) বহাগ মাহ আহিল ।

(খ) গুৱাহাটী উদুলি-মুদুলি হয় ।

উত্তৰ : (১) যেতিয়াই বহাগ মাহ আহে, গুৱাহাটী উদুলি-মুদুলি হয় ।

খেল

প্ৰদত্ত বাক্য

(১) (ক) শিক্ষক শ্ৰেণীত সোমাল ।
(খ) সকলো নীৰৱ হ'ল ।

(২) (ক) তুমি আমাৰ ঘৰলৈ আহিবা ।
(খ) দুয়ো একেলগে চিনেমা চাবলৈ যাম ।

(৩) (ক) বসন্ত ঋতুৰ আগমন হৈছে ।
(খ) ডালত কুলিয়ে কুৰুলিয়াইছে ।

(৪) (ক) মই ভাত খাই আছোঁ ।
(খ) এনেতে এখন টেলিগ্ৰাম আহিল ।

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

(১৬১)

বাক্যৰ মুখা

উদ্দেশ্য : কৌশলেৰে দুৰ্বোধ্য কৰি কোৱা কথাৰ অৰ্থ উদ্ধাৰ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত দুজন মানুহৰ মাজত সাংকেতিক ভাষাৰে হোৱা কথোপকথন দিয়া হৈছে । তেওঁলোকেনো কি কথা পাতিছে সেইটো নিজৰ ভাষাত লিখি উলিওৱা । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ নম্বৰ ।

খেল

(১)

ৰজত : কিটিতাটিপটিখটিনটি আটিনিটিবাটি । দেটিউটিতাটিৰাটিকটি নটিকটিবাটি ।

ৰহিম : নাটিইটি, নাটিইটি । দেটিউটিতাটিকটি নটিকৈটি মটিইটি এটিকোটি নটিকটিৰোঁটি ।

ৰজত : পটিৰটিহিটিলৈটি আটিমিটি চিটিনেটিমাটি চাটিমটি ।

(২)

ৰজত : চিতো চিমা চিৰ চিনা চিম চিটো চিকি ?

ৰহিম : চিমো চিৰ চিনা চিম চিৰ চিহি চিম ।

ৰজত : চিতু চিমি চিভা চিত চিখা চিলা চিনে ?

ৰহিম : চিনা চিই চিখো চিৱা ।

সঁহাৰি

১।

ৰজত :

ৰহিম :

ৰজত :

২।

ৰজত :

ৰহিম :

ৰজত :

ৰহিম :

(১৬২)

ক্ৰিয়াৰ বৰষুণ

উদ্দেশ্য : একেটা ক্ৰিয়াৰে বিভিন্ন অৰ্থ প্ৰকাশক বাক্য গঠন ।

খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : ৮ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত দিয়া ক্ৰিয়াৰপৰা এজনে এটা ক্ৰিয়া কোৱা । দ্বিতীয়জনে সেই ক্ৰিয়াই ভিন্ন অৰ্থ প্ৰকাশ কৰা যিমান পাৰা সিমানটা বাক্য সাজা । প্ৰতিটো বাক্যৰ বাবে ১ নম্বৰ পাবা, নোৱাৰিলে প্ৰথমজনে সাজি প্ৰতি বাক্যৰ বাবে ১ নম্বৰকৈ বোনাচ পাবা । এইবাৰ ২য় জনে এটা ক্ৰিয়া কৰা আৰু ৩য় জনে উত্তৰ কৰিবা, নোৱাৰিলে ২য় জনে কৈ বোনাচ পাবা । এইবাৰ ৩য় জনে এটা ক্ৰিয়া কৰা আৰু প্ৰথমজনে বাক্য সাজিবা । এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ 'কঢ়া'

ক) মই খোজ কাঢ়োঁ ।

খ) মই ভাতৰ নিসনি কাঢ়োঁ ।

গ) মই দাইলৰ ফেন কাঢ়োঁ ।

ঘ) মই তাঁত বাতি কাঢ়োঁ ।

খেল

(১) 'ভঙা'

(ক)

(খ)

(গ)

(ঘ)

(ঙ)

(২) 'যোৱা'

(ক)		(খ)	
(গ)		(ঘ)	

(৩) 'খা'

(ক)		(খ)	
(গ)		(ঘ)	

(১৬৩)

প্ৰশ্নৰ শৰশয্যা

উদ্দেশ্য : ভিন্ ভিন্ প্ৰশ্নৰ অৱতাৰণা কৰি বাক্যৰ নিহিত অৰ্থ নিয়াৰিকৈ আয়ত্ত কৰা ।

খেলুৱৈ : চাৰি জনীয়া ২ টা দল

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত কেইটামান বাক্য দিয়া হৈছে । বাক্যবোৰৰ কোনো কোনো অংশৰ তলত ৰেখাঙ্কন কৰা হৈছে। এই ৰেখাঙ্কিত অংশ উত্তৰ হিচাবে পাবলৈ 'ক' দলৰ এজনে এটা প্ৰশ্ন কৰা । 'খ' দলৰ এজনে তাৰে উত্তৰটো সংক্ষেপে দিয়া । শুদ্ধকৈ কব পাৰিলে ১ নম্বৰ । নোৱাৰিলে 'ক' দলৰ এজনে দি ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা । এইবাৰ 'খ' দলৰ এজনে প্ৰশ্ন কৰা আৰু 'ক' দলৰ অন্য এজনে উত্তৰ দিয়া। এইদৰে যিমান সম্ভাব্য প্ৰশ্ন হয় কৰা । এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ অসম ভাৰতৰ ভিতৰতে প্ৰাকৃতিক সৌন্দৰ্য্য আৰু সম্পদেৰে ভৰপূৰ এখনি মনোৰম ঠাই ।

প্ৰশ্ন :	উত্তৰ :
(১) কোন ঠাই মনোৰম ?	(১) অসম মনোৰম ।
(২) কেনে ঠাই ?	(২) এখনি মনোৰম ঠাই ।
(৩) কিহৰ ভিতৰত ?	(৩) ভাৰতৰ ভিতৰতে ।
(৪) কিহেৰে ভৰপূৰ ?	(৪) প্ৰাকৃতিক সৌন্দৰ্য্য আৰু সম্পদেৰে ভৰপুৰ ।

খেল আৰু সঁহাৰি

(ক) মীৰাই চন্দনাক আঙুলিৰে আকাশলৈ দেখুৱাই পশ্চিম ফালৰপৰা উঠি অহা ক'লা
১ ২ ৩ ৪ ৫
মেঘ ছটাৰ মাজত চক্ মকাই উঠা বিজুলীৰ ৰেখাটো দেখুৱালে ।
৬ ৭

	প্রশ্ন		উত্তৰ
(১)		(১)	
(২)		(২)	
(৩)		(৩)	
(৪)		(৪)	
(৫)		(৫)	
(৬)		(৬)	
(৭)		(৭)	

(খ) শালিকীজনীয়ে পোৱালিটোক আহাৰ খুৱাই থাকোঁতে হঠাতে আহি মেকুৰীটো ওলোৱাত [illegible] [illegible]
১ ২ ৩ ৪ ৫ ৬
কঁপিবলৈ ধৰিলে ।

	প্রশ্ন :		সঁহাৰি :
(১)		(১)	
(২)		(২)	
(৩)		(৩)	
(৪)		(৪)	

(৫)	(৫)
(৬)	(৬)

(গ) কাউৰীজনীয়ে সবাহলৈ বুলি লেতেৰা - পেটেৰাকৈ ওলাই অহাত বগলীজনীয়ে লাজ পাই বেগতে
১ ২ ৩ ৪ ৫
গাটো ধুই আহি 'বিউটি পাৰলাৰ'ত লগ কৰিবলৈ তাইক পৰামৰ্শ দিলে ।
৬ ৭ ৮ ৯

প্ৰশ্ন :	সঁহাৰি :
(১)	(১)
(২)	(২)
(৩)	(৩)
(৪)	(৪)
(৫)	(৫)
(৬)	(৬)
(৭)	(৭)
(৮)	(৮)
(৯)	(৯)

(১৬৪)

বাক্যৰ ফেশ্বন বিভ্ৰাট

উদ্দেশ্য : বাক্যৰ উদ্দেশ্য অংশৰ লগত বিধেয় অংশৰ সাৱলীল সংহতি স্থাপন কৰা ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত দিয়া বাক্যবোৰ ফেশ্বন কৰিবলৈ যাওঁতে সিহঁতৰ উদ্দেশ্য আৰু বিধেয়সমূহ সান-মিহলি হৈ গৈছে । গতিকে সিহঁতৰ ফেশ্বন বিভ্ৰাট ঘটিছে । তোমালোকে দুয়োটা অংশ শুদ্ধকৈ খাপ খুৱাই লিখি উলিওৱা । এটা বাক্যৰ উদ্দেশ্য আন এটা বাক্যৰ বিধেয়ৰ লগত খাপ খাব । প্ৰতিটো শুদ্ধ বাক্যৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু ভুল বাক্যৰ বাবে -১ নম্বৰ ।

খেল

(১) ৰজনীগন্ধাৰ গোন্ধত সিহঁতৰ নাক কোঁচ খাইছে ।

(২) বগৰী খাওঁতে তেওঁৰ আঙুলিটো থেতেলা হ'ল ।

(৩) গেলা আবৰ্জ্জনাৰ দুৰ্গন্ধত ফুলনিখন আমোল-মোলাই আছে ।

(৪) খুন্দা খাই তেওঁৰ দাঁত টেঙাইছে ।

(৫) চিঞৰি চিঞৰি তেওঁৰ ভৰি বিষাইছে ।

(৬) বাটকুৰি বাই বাই তেওঁৰ ডিঙি শুকাই গৈছে ।

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

(১৬৫)

বাক্যৰ তুলাচনীৰ খেল

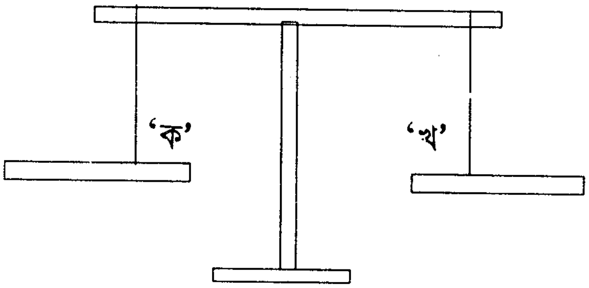
উদ্দেশ্য : ইতিবাচক আৰু নেতিবাচক বাক্যৰ প্ৰভেদ বুজাৰ কৌশল শিকা ।

খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : কাষত এখন তুলাচনীৰ চিত্ৰ আছে । তাৰ তলত কিছুমান ইতিবাচক আৰু কিছুমান নেতিবাচক বাক্য সানমিহলিকৈ দিয়া আছে । ইতিবাচক আৰু তাৰ সম্পৰ্ক থকা নেতিবাচক বাক্যবোৰৰ ওজনৰ মূল্য একে । এতিয়া 'ক' দলে 'ক' পাল্লাত এটা ইতিবাচক আৰু 'খ' দলে 'খ' পাল্লাত এটা নেতিবাচক বাক্য তুলিব । এইবাৰ 'খ' দলে এটা নেতিবাচক আৰু 'ক' দলে আন এটা ইতিবাচক বাক্য তুলিব। বাক্যৰ সলনি বাক্যৰ ক্ৰমিক নম্বৰটো পাল্লাত তুলিলেও হব । প্ৰতিটো শুদ্ধ বাক্যৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু ভুল বাক্যৰ বাবে -১ নম্বৰ ।

খেল



(১) মানুহৰ মূল্য কমিছে ।
(২) সি শকত হোৱা নাই ।
(৩) কালি খোৱাত ভাল নহ'ল ।
(৪) মানুহৰ মূল্য কমা নাই ।
(৫) আমি দুয়ো ওলাই গৈছিলোঁ ।
(৬) তুমি চিনেমাখন চালানে ?
(৭) তাইৰ পৰীক্ষা বেয়া হোৱা নাই ।
(৮) তুমি এক কুইন্টল দাঙিব নোৱাৰা ।
(৯) গীতা আজি নাহে ।
(১০) মই কথাটো নকৈ নোৱাৰিলোঁ ।
(১১) সি শকত হৈছে ।
(১২) সি ক্ষীণ নহয় ।
(১৩) গীতা আজি আহিব ।
(১৪) কালি খোৱাত বেয়া হোৱা নাই ।
(১৫) আমি দুয়ো ওলাই যোৱা নাছিলোঁ ।
(১৬) মই কথাটো নকলোঁ ।
(১৭) তুমি চিনেমাখন নাচালা নেকি ?
(১৮) তাইৰ পৰীক্ষা ভাল হোৱা নাই ।
(১৯) তুমি এক কুইন্টল দাঙিব পাৰিবা ।
(২০) সি বৰ ক্ষীণ ।

সঁহাৰি

	ইতিবাচক	নেতিবাচক
১।		
২।		
৩।		
৪।		
৫।		
৬।		
৭।		
৮।		
৯।		
১০।		

(১৬৬)

বাক্যৰ দীঘল ছা

উদ্দেশ্য : বাক্য সম্প্ৰসাৰণ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : ‘ক’ই এটা চুটি বাক্য কোৱা । এইবাৰ ‘খ’ই তাৰ লগত এটা শব্দ যোগ কৰি বাক্যটো দীঘল কৰা। ‘ক’ই আৰুএটা শব্দ যোগ কৰা । এনেকৈ শেষত এজনে দীঘল কৰিব নোৱাৰিলে ২ নম্বৰ হেৰুৱাব। প্ৰতিটো শুদ্ধ বাক্যৰ বাবে ১ নম্বৰ ।

উদাহৰণ

১। মই যাওঁ ।

২। মই ফুৰিবলৈ যাওঁ ।

৩। মই পুৱা ফুৰিবলৈ যাওঁ ।

৪। মই পুৱা আৰু গধূলি ফুৰিবলৈ যাওঁ ।

৫। মই পুৱা আৰু গধূলি নদীৰ পাৰত ফুৰিবলৈ যাওঁ ।

৬। মই পুৱা আৰু গধূলি নদীৰ পাৰত মাৰ লগত ফুৰিবলৈ যাওঁ ।

খেল আৰু সঁহাৰি

ক) সি যাব ।

খ) আমি যাম ।

গ) তুমি কৰা ।

ঘ) আমাৰ আছিল ।

(১৬৭)

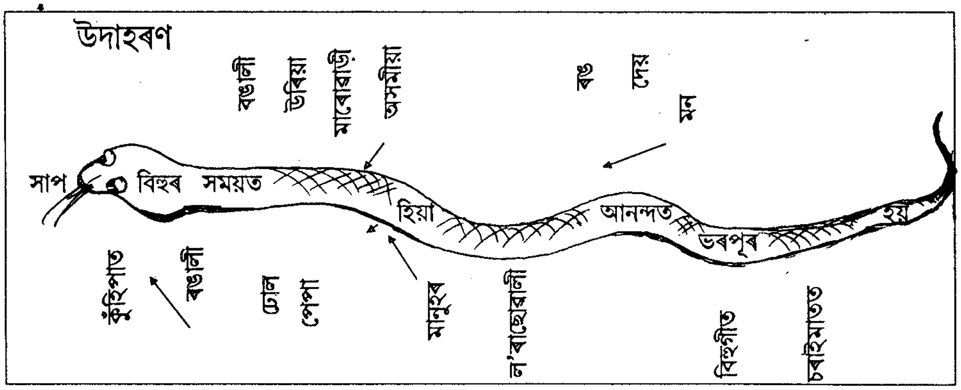
বাক্যৰ চুম্বক সাপ

উদ্দেশ্য : উপযুক্ত শব্দেৰে বাক্য সম্প্ৰসাৰণ কৰা ।

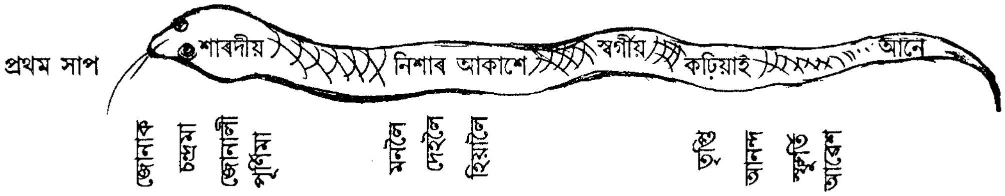
খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২ টা দল

সময় : ২ মিনিট

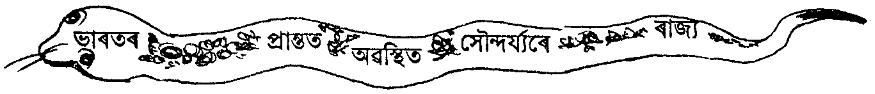
নিৰ্দেশ : তলত এডাল বাক্যৰ চুম্বক সাপ দিয়া আছে । ই প্ৰয়োজনীয় শব্দক আকৰ্ষণ কৰি একোটা অসম্পূৰ্ণ বাক্য সম্পূৰ্ণ কৰিব পাৰে । এটা দলৰ খেলুৱৈ দুজন সাপৰ দুয়োফালে থাকি সাপে আকৰ্ষণ কৰি থকা উপযুক্ত শব্দবোৰ এৰি দিবা । দুয়োদলে বেলেগে বেলেগে সাপ লৈ খেলিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দৰ বাবে ১ নম্বৰ । যাৰ সাপ যিমানে দীঘলীয়া হয়, সেয়ে ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।


উদাহৰণ
বঙালী
উৰিয়া
মাৰোৱাড়ী
অসমীয়া
ৰঙ
দেয়
মন
সাপ
বিহুৰ সময়ত
হিয়া
আনন্দত
ভৰপূৰ
হয়
কুঁহিপাত
ৰঙালী
ঢোল
পেপা
মানুহৰ
ল'ৰাছোৱালী
বিহুগীত
চৰাইমাতত

খেল


প্ৰথম সাপ
শাৰদীয়
নিশাৰ আকাশে
স্বৰ্গীয়
কঢ়িয়াই
আনে
জোনাক
চন্দ্ৰমা
জোনালী
পূৰ্ণিমা
মনলৈ
দেহলৈ
হিয়ালৈ
তৃপ্তি
আনন্দ
স্ফুৰ্তি
আৱেশ

দ্বিতীয় সাপ


ভাৰতৰ
প্ৰান্তত
অৱস্থিত
সৌন্দৰ্য্যৰে
ৰাজ্য

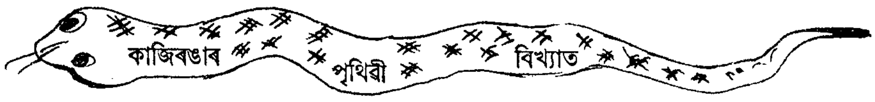
দক্ষিণ পশ্চিম পূব

অসম বিহাৰ কাশ্মীৰ

প্ৰাকৃতিক প্ৰকৃতিৰ

পূৰ্ণ ভৰপূৰ ভৰা

তৃতীয় সাপ


কাজিৰঙাৰ
পৃথিৱী
বিখ্যাত

আফ্ৰিকাৰ অসমৰ আমেৰিকাৰ

বগা একশিঙীয়া দুশিঙীয়া

গঁড় বাঘ হাতী

সঁহাৰি

১ম

২য়

৩য়

(১৬৮)

বাক্যৰ ৰিলে ৰেচ

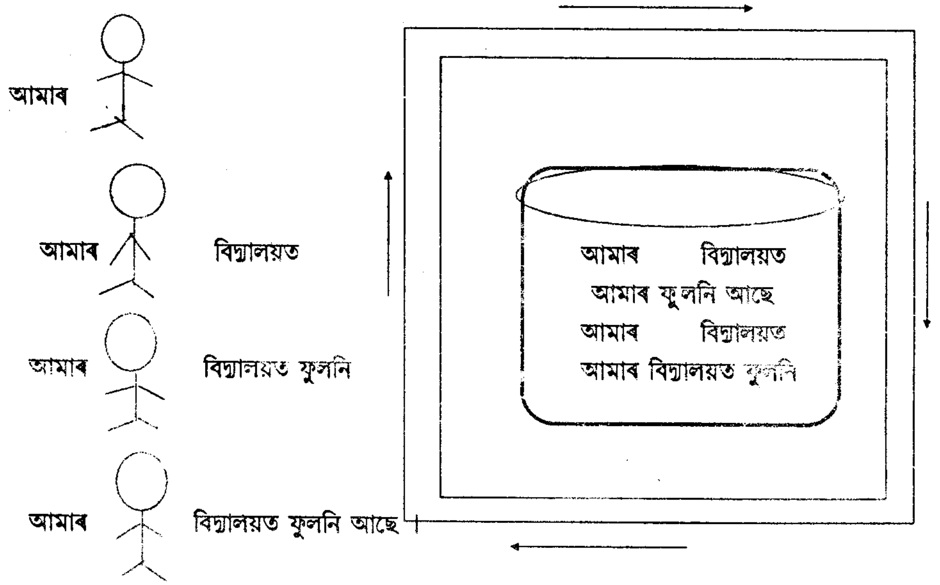
উদ্দেশ্য : নিৰ্দিষ্ট শব্দৰপৰা চাৰিটা শব্দৰ বাক্য গঠন ।

খেলুৱৈ : চাৰিজনীয়া ৪ টা দল

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : প্ৰতিদলে নিৰ্দিষ্ট দূৰত্বত শাৰী পাতি থিয় দিয়া । মাজৰ পাচিটোত কিছুমান শব্দ আছে । প্ৰত্যেকদলৰ প্ৰথমজনে তাৰপৰা শব্দ এটা আনি দ্বিতীয়জনক দিয়া, তেওঁ আকৌ মাজলৈ গৈ আৰু এটা শব্দ আনি দুয়োটা শব্দ তৃতীয়জনক দিয়া ; তৃতীয়জনে একেদৰে আৰু এটা শব্দ আনি তিনিওটা শব্দ চতুৰ্থজনক দিয়া । চতুৰ্থজনে শেষ শব্দ এটা আনি বাক্য পূৰা কৰি লিখি উলিওৱা । প্ৰতিটো শুদ্ধ বাক্যৰ বাবে তিনি নম্বৰ । প্ৰতিটো ভুল শব্দ চয়নৰ বাবে -১ নম্বৰ । (প্ৰতিটো দলে একে সময়তে প্ৰথম শব্দটো বাকচৰপৰা নিব পাৰিবা ।) তলত এটা·উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ :


আমাৰ
আমাৰ
বিদ্যালয়ত
আমাৰ
বিদ্যালয়ত ফুলনি
আমাৰ
বিদ্যালয়ত ফুলনি আছে
আমাৰ
বিদ্যালয়ত
আমাৰ ফুলনি আছে
আমাৰ
বিদ্যালয়ত
আমাৰ বিদ্যালয়ত ফুলনি

অসমীয়াৰ ভাষাৰ খেল

খেল

২য় দল →

↑ ১ম দল

বজাৰত, খেলিছে, শুৱে, সাগৰৰ, ৰাতি,
সোৱাদ, আমাৰ, শৰৎকালত, ৰামে, কৰা
খেলিবলৈ, গুৱাহাটীৰ, কেচুৱাটোৱে,
আছে, বধ, পাই, দুৰ্গাপূজা, ভাল ,আহিছে,
ইনাই, ফুলনি, হাঁহি হাঁহি, দেউতা, আমাৰ,
কান্দিছে, দুখ, ৰাৱণক, হয়, কৰিছিল, জোনাক,
লুণীয়া, সোনকালে, তেওঁ, সীতাই, গৈছে, ঘৰত,
পানীৰ, লাগে, বিদ্যালয়ত

৩য় দল ↓

৪ৰ্থ দল ←

সঁহাৰি

১।
২।
৩।
৪।
৫।
৬।
৭।

(১৬৯)

বাক্যৰ ৰাজপাট আৰোহণ

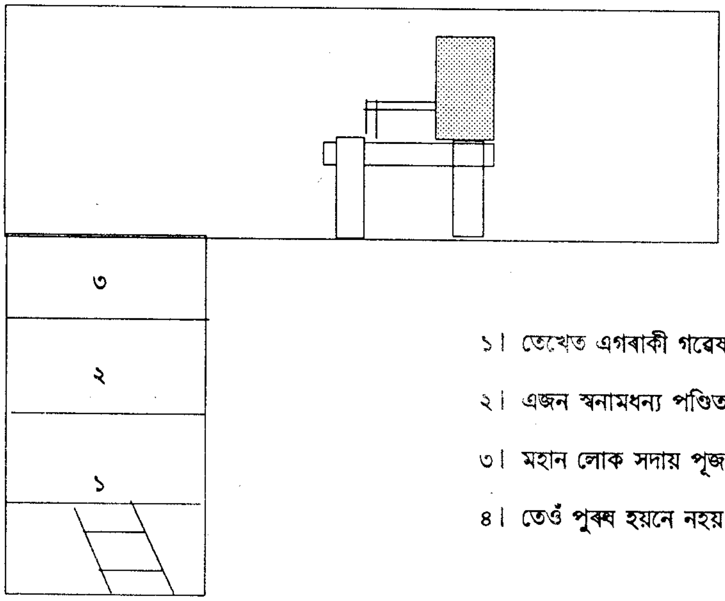
উদ্দেশ্য : প্ৰদত্ত বাক্যৰপৰা শব্দ বাছি নতুন বাক্য ৰচনা কৰা ।

খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত দিয়া বাক্য একোটা লৈ প্ৰতিজনে চাৰিবাৰকৈ জখলাত উঠিবা আৰু যাওঁতে জখলাৰ প্ৰতিটি খলপতে প্ৰতি বাক্যৰপৰা একোটাকৈ শব্দ পেলাই থৈ যাবা । চতুৰ্থটি শব্দ জখলাৰ ওপৰৰ সিংহাসনত থবা, এইদৰে ৪ টা বাক্যৰ চাৰিটা শব্দ লগ লাগি সিংহাসনৰ ওপৰত একোটা অৰ্থপূৰ্ণ বাক্য হ'ব । প্ৰত্যেকে বেলেগে বেলেগে চেষ্টা কৰিবা । শুদ্ধ বাক্যৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ ।

খেল



১। তেখেত এগৰাকী গৱেষক ব্যক্তি ।
২। এজন স্বনামধন্য পণ্ডিত উপস্থিত ।
৩। মহান লোক সদায় পূজ্য ।
৪। তেওঁ পুৰুষ হয়নে নহয় ?

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

(১৭০)

বাক্যৰ ভাৰ উত্তোলন

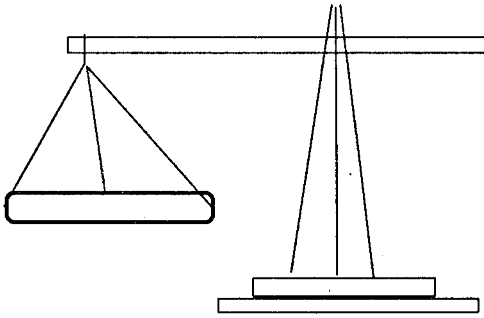
উদ্দেশ্য : নতুন নতুন শব্দ বা খণ্ডবাক্য বা জতুৱা ঠাঁচ সংযোগ কৰি বাক্যৰ সম্প্ৰসাৰণ ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৬ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত এখন তৰ্জ্জু আৰু দুটা বাকচত কিছুমান শব্দ, খণ্ডবাক্য আৰু জতুৱা ঠাঁচ সানমিহলিকৈ দিয়া আছে । সেইবোৰ মিলাই একোটা দীঘলীয়া বাক্য ৰচনা কৰিব পাৰি । এজনে তৰ্জ্জুৰ 'ক' স্থানত বাকচৰপৰা শব্দ/খণ্ডবাক্য লৈ এটা বাক্য তুলিবা । আনজনে 'খ' স্থানত আন এটা বাক্য তুলিবা । তাৰ পাছত প্ৰতিজনে নিজৰ পাল্লাত এটা এটাকৈ শব্দ/খণ্ডবাক্য তুলি বাক্যটো ক্ৰমে দীঘলীয়া কৰি যাবা । বাক্যৰ প্ৰতিটো শব্দৰ বাবে ১ নম্বৰ । যাৰ ফালে বেছি ভাৰী হয়, সেয়ে ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

মূল বাক্য : **মই পালোঁহি ।**



‘ক’ বাকচ

আজি পুৱা/ কলিকতাৰ পৰা/ ৰেলেৰে /গুৱাহাটী /২৪ ঘণ্টাৰ পাছত /তোমাৰ বাবে দুজোৰ কাপোৰ/ মামণিৰ বাবে এটা ফ্ৰক/ আৰু দেউতাৰ বাবে কেইখন মান কিতাপ লৈ/ ৰিজাৰ্ভেচন নাপাই বৰ কষ্টেৰে/ হেঁচা ঠেলাৰ মাজেৰে/ মৰণত শৰণ দি / সাধাৰণ ডবাত উঠি/ কোনোমতে কুচি-মুচি বহি

‘খ’ বাকচ

মৰো জীও সোঁ আধিকৈ/ পেটিত খুদকণ এটাও নিদিয়াকৈ/ নিৰাহাৰে অনাহাৰে/ চকুৰ টিপ্ এটাও নমৰাকৈ/ বাটতে টকা এহেজাৰ হেৰুৱাই/ বাটতে ব্ৰীফকেচটো হেৰুৱাই/ উজাগৰে এৰাতি কটাই/ বিস্তীৰ্ণ শ্যামল সমতলভূমিৰ সৌন্দৰ্য্য পান কৰি/ আকণ্ঠ পান কৰি/ শৰীৰৰ ভাগৰ পাহৰি

সঁহাৰি

(ক)

(খ)

(১৭১)

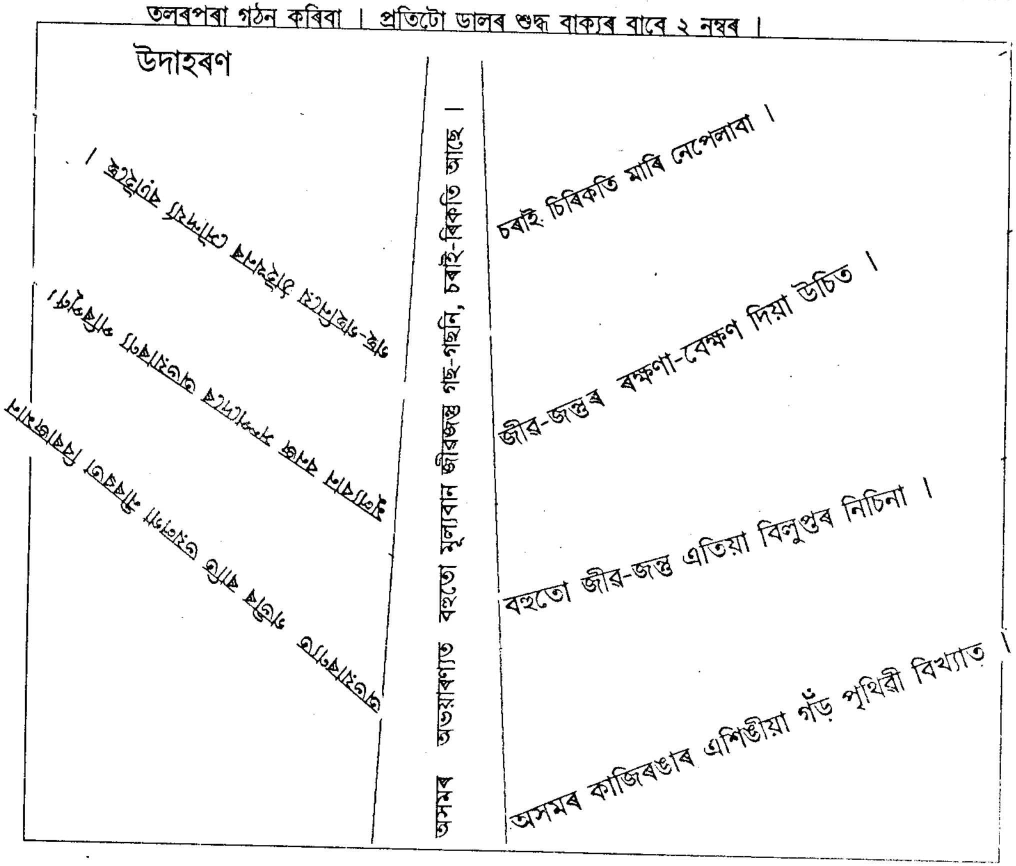
বাক্য বৃক্ষ

উদ্দেশ্য : নিৰ্দিষ্ট বাক্য এটাৰ প্ৰতিটো শব্দৰপৰা একোটা বাক্য গঠন ।

খেলুৱৈ : ৩ জন ছাত্ৰ

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : এটা দীঘল বাক্যক গছ এজোপাৰ গা-গছ হিচাবে লোৱা। এতিয়া বাক্যটোৰ (গা-গছ ডালৰ) প্ৰতিটো শব্দেৰে (গাঁঠিৰে) আৰম্ভ কৰি একোটা বাক্যৰ ডাল দিয়া । ওপৰৰ ডালবোৰৰ দৈৰ্ঘ্য তলৰ ডালবোৰতকৈ কম হব অৰ্থাৎ ওপৰৰ বাক্যৰ শব্দ তলৰ বাক্যৰ শব্দতকৈ কম থাকিব । বাক্যবোৰ তলৰপৰা গঠন কৰিবা । প্ৰতিটো ডালৰ শুদ্ধ বাক্যৰ বাবে ২ নম্বৰ ।



অসমৰ অভয়াৰণ্যত বহুতো মূল্যবান জীৱজন্তু গছ-গছনি, চৰাই-চিৰিকতি আছে ।

অসমৰ কাজিৰঙাৰ এশিঙীয়া গঁড় পৃথিৱী বিখ্যাত ।

অভয়াৰণ্যত গভীৰ ৰাতি ভয়লগা নীৰৱতা বিৰাজমান ।

বহুতো জীৱ-জন্তু এতিয়া বিলুপ্তৰ দিচিনা ।

মূল্যবান বনজ সম্পদেৰে অভয়াৰণ্য পৰিপূৰ্ণ ।

জীৱ-জন্তুৰ ৰক্ষণা-বেক্ষণ দিয়া উচিত ।

গছ-গছনিয়ে ঠাইখনৰ সৌন্দৰ্য্য বঢ়াইছে ।

চৰাই চিৰিকতি মাৰি নেপেলাবা ।

খেল

তলৰ বাক্যৰপৰা বাক্যবৃক্ষৰ ঠালবোৰ লিখি উলিওৱা ।

(১) গুৱাহাটী মহানগৰীত বিভিন্ন শিক্ষানুষ্ঠান, চিকিৎসালয়, চিৰিয়াখানা, যাদুঘৰ, মন্দিৰ আছে।

(২) মহাত্মা গান্ধীয়ে মানব জাতিৰ কল্যাণৰ কাৰণে নিজৰ জীৱন উচৰ্গা কৰিছিল ।

সঁহাৰি

১। ক)	২। ক)
খ)	খ)
গ)	গ)
ঘ)	ঘ)
ঙ)	ঙ)

(১৭২)

বাক্যৰ ইন্দ্ৰজাল

উদ্দেশ্য : প্ৰদত্ত আখৰৰ সহায় লৈ অনুপ্ৰাস-বদ্ধ শব্দ চয়ন আৰু বাক্য গঠন ।

খেলুৱৈ : তিনিজনীয়া ২ টা দল ।

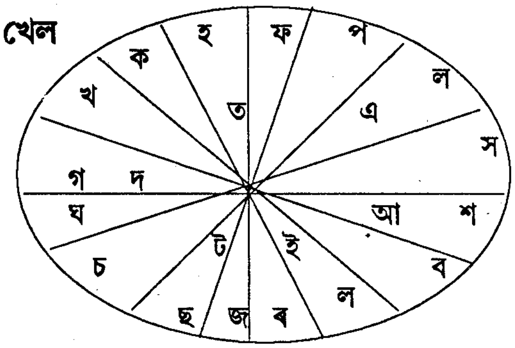
সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত এটা আখৰৰ চক্ৰ থাকিব । 'ক' দলে এটা আখৰ কবা, 'খ' দলে সেই আখৰেৰে আৰম্ভ হোৱা তিনিটা শব্দৰ এটা বাক্য গঠন কৰিবা । এইবাৰ 'খ' দলে এটা আখৰ কবা, 'ক' দলে একে ধৰণে এটা বাক্য সাজিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ বাক্যৰ বাবে ২ নম্বৰকৈ থাকিব । এটা দলে কৰিব নোৱাৰিলে আনটো দলে কৰিব পাৰিবা । এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ

'ক' দল	'খ' দল
প	→ পৰিণীতাৰ পতি পৰিমল ।
জালুকবাৰীত জুই জ্বলিছে । ←	জ

খেল


হ
ফ
প
ল
এ
স
শ
আ
ব
ল
ই
ৰ
জ
ছ
ট
চ
ঘ
গ
দ
খ
ক
ত

সঁহাৰি

'ক' দল	'খ' দল
১।	→
২। ←	
৩।	→
৪। ←	
৫।	→
৬। ←	
৭।	→
৮। ←	
৯।	→
১০। ←	

(১৭৩)

বাক্যৰ কেৰিকাচাৰ

উদ্দেশ্য : বাক্য প্ৰতিষ্ঠাপন অভ্যাস ।

খেলুৱৈ : চাৰিজনীয়া ২ টা দল

সময় : মুঠ ছয় ৰাউণ্ডৰ বাবে ৩ মিনিট ।

নিৰ্দেশ : 'ক' দলৰ এজনে বাক্য এটা কবা । 'খ' দলৰ প্ৰথমজনে সেই বাক্যটোৰ এটা মাত্ৰ শব্দ আঁতৰাই তাৰ ঠাইত বেলেগ শব্দ এটা দি বাক্যটো লিখিবা । তাৰ পিছত ২য় জনে সেই বাক্যটোৰ আন এটা শব্দ আঁতৰাই তাত নতুন শব্দ এটা দি বাক্যটো লিখিবা । এনেদৰে ৩য় জনে আন এটা শব্দ সলনি কৰি বাক্যটো পুনৰ লিখিবা । 'খ' দলৰ তিনিজনৰ পালা শেষ হ'লে ৪ৰ্থ জনে নতুন বাক্য এটা কবা আৰু 'ক' দলে একেদৰে শব্দ সলাই গৈ থাকিবা । কোনোবাই কব নোৱাৰিলে প্ৰতিপক্ষৰ এজনে কৰি বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ বাক্যৰ বাবে ১ আৰু ভুলৰ বাবে -১নম্বৰ । তলৰ উদাহৰণটো চোৱা ।

উদাহৰণ

'ক' দল : মই কালি বিহু চাবলৈ গৈছিলোঁ ।
'খ' দলৰ ১ম ল'ৰা : মই কালি খেল চাবলৈ গৈছিলোঁ ।
'খ' দলৰ ২য় ল'ৰা : মই আজি খেল চাবলৈ গৈছিলোঁ ।
'খ' দলৰ ৩য় ল'ৰা : মই আজি চিৰিয়াখানা চাবলৈ গৈছিলোঁ ।
'খ' দলৰ ৪ৰ্থ ল'ৰা : গুৱাহাটী প্ৰাকৃতিক সৌন্দৰ্যৰে ভৰা বিতোপন চহৰ ।

খেলৰ বাক্য

১। তেওঁ পৰহিলৈ আহি পাব ।

২। গুৱাহাটী ডাঙৰ চহৰ ।

৩। কাজিৰঙা বৰ মনোমোহা ঠাই ।

সঁহাৰি

১। ক)
খ)
গ)
ঘ)

২। ক)
খ)
গ)
ঘ)

৩। ক)
খ)
গ)
ঘ)

(১৭৪)

বাক্যৰ সাজ

উদ্দেশ্য : একেটা অৰ্থকে বিভিন্ন বাক্যৰ সহায়ত প্ৰকাশ কৰা ।

খেলুৱৈ : শ্ৰেণীৰ প্ৰতিজন ছাত্ৰ ।

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ প্ৰতিটো বাক্যৰপৰা যিমান পাৰা নতুন বাক্য সাজা ; কিন্তু প্ৰতিটো বাক্যৰ অৰ্থ একে থাকিব লাগিব । প্ৰথম দুটা বাক্যৰ বাবে ১ নম্বৰ, পিছৰ প্ৰতিটো বাক্যৰ বাবে ১ নম্বৰ ।

উদাহৰণ (১) সন্তানক ভাল নোপোৱা মানুহ এই ধৰাত বিৰল ।
(ক) পিতৃ-মাতৃৰ মনত সন্তান বৰ মৰমৰ ।
(খ) পৃথিৱীত নিজৰ সন্তানক ভাল নোপোৱা মানুহ নাই ।
(গ) এনেকুৱা মাক দেউতাক ক'তো নাই, যিয়ে নিজৰ সন্তানক ভাল নাপায় ।
(ঘ) প্ৰত্যেক মাক-দেউতাকে নিজৰ সন্তানক বৰ ভাল পায় ।

খেল

(২) পুৱাৰ সূৰ্যে আকাশখন ৰাঙলী কৰি তোলে ।
(৩) ব্ৰহ্মপুত্ৰ অসমৰ প্ৰধান নদী ।
(৪) আঘোণৰ পথাৰখনে মন উতলা কৰে ।
(৫) বসন্তকালত প্ৰকৃতিয়ে নতুন ৰূপ লয় ।
(৬) পৰিশ্ৰম কৰিলেহে উন্নতি হয় ।
(৭) সংসাৰ মৰুভূমিত গান সৰোবৰ ।

সঁহাৰি : মৌখিক ভাৱে দিবা ।

(১৭৫)

বাক্যৰ ট্ৰেপিজিয়ম

উদ্দেশ্য : ছাত্ৰ-ছাত্ৰীক আলঙ্কাৰিক·ভাষাৰ সোৱাদ লবলৈ দিয়া ।

খেলুৱৈ : শ্ৰেণীৰ প্ৰতিজন ছাত্ৰ-ছাত্ৰী ।

সময় : ৮ মিনিট

নিৰ্দেশ : পৰিচালকে ব্লেকবোৰ্ড বা চাৰ্টত কেইটামান বাক্য লিখি এটি বেল দিব । তোমালোকে প্ৰতিটি বাক্যৰ অৰ্থ কি কি হ'ব পাৰে লিখি নিৰ্দিষ্ট সময়ৰ ভিতৰত পৰিচালকৰ হাতত দিবা ; প্ৰতিজন প্ৰতিযোগীয়ে একোটি বাক্যৰ ১ম অৰ্থৰ বাবে ১ নম্বৰ, ২য় বাক্যৰ বাবে ২ নম্বৰ, ৩য় বাক্যৰ বাবে ৩ নম্বৰ আৰু ৪ৰ্থ বাক্যৰ বাবে ৪ নম্বৰ পাবা । এটা উদাহৰণ দিয়া হ'ল ।

উদাহৰণ প্ৰদত্ত বাক্য : তেওঁৰেই বংশৰ উজ্বল ৰত্ন ।
সঁহাৰি (ক) তেওঁ বংশৰ ভিতৰত গুণী ।
(খ) তেওঁ বংশৰ ভিতৰত যশস্বী ।
(গ) তেওঁ বংশৰ ভিতৰত যোগ্য ।
(ঘ) তেওঁ বংশৰ ভিতৰত নাম জলা লোক ।

খেল

(১) তেওঁ হেলাৰঙে কামটো কৰিলে ।
(২) তেওঁ সাহিত্য আকাশৰ উজ্বল নক্ষত্ৰ ।
(৩) সৈন্যজনে দেশৰ কাৰণে হাঁহি হাঁহি প্ৰাণত্যাগ কৰিছিল ।
(৪) তেওঁৰ জীৱনৰ সন্ধিয়া নামি আহিল ।
(৫) তেওঁৰ ভাগ্য ৰবি উদয় হ’ল ।

সঁহাৰি : নিজৰ বহীত লিখা ।

(১৭৬)

পৰঙী-জালেৰে খণ্ডবাক্য ধৰা

উদ্দেশ্য : খণ্ডবাক্যৰ নির্ভুল ব্যৱহাৰ শিক্ষা ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

নির্দেশ : তলত দিয়া বাক্যবোৰত বিশেষ কিছুমান শব্দ ভিন্-ভিন্ অৰ্থত ব্যৱহাৰ হৈছে । এবাৰ অভিধা অৰ্থত অৰ্থাৎ সাধাৰণ অৰ্থত, আনবাৰ জতুৱা খণ্ডবাক্য হিচাপে ব্যৱহৃত হৈছে । যিবোৰ বাক্যত এনে জতুৱা খণ্ডবাক্যৰ প্ৰয়োগ হৈছে সেইবোৰ বাক্য পৰঙী-জাল বাই ধৰি আনা । শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ১ আৰু ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ ।

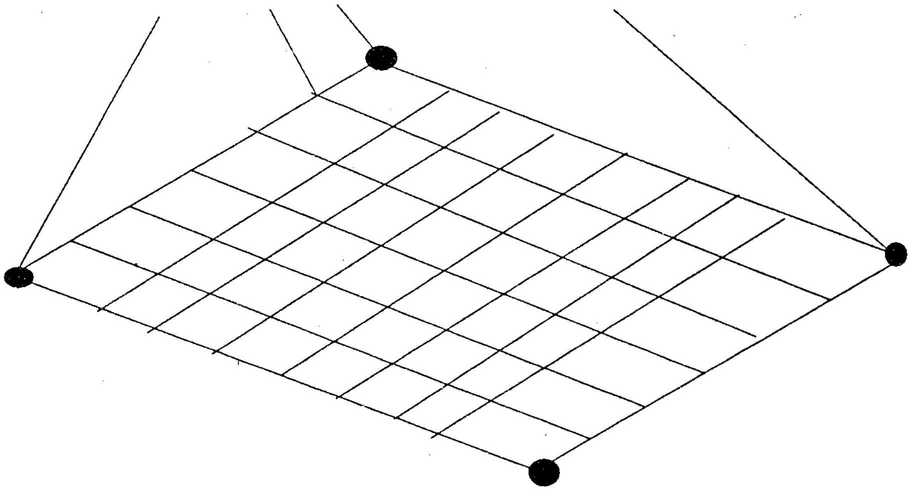
খেল

ক) চক্ৰৱৰ্তীয়ে কামটো কৰিব বুলি গাত লৈছে ।
খ) চাইকেলৰপৰা পৰি ইন্দ্ৰনাথৰ দুয়োখন কাণ কটা গ’ল ।

গ) সকু বোৱাৰীৰ এতিয়া গা নৰিয়া হৈছে ।
ঘ) তেওঁৰ কথা শুনি মোৰ চকু কপালত উঠিল ।
ঙ) হাকোটাদাৰ জোংটো পৰি তেওঁৰ কপাল ফুটিল ।
চ) ৰামৰ কাণৰ লতি এটা কটা ।
ছ) ত্ৰিনয়নৰ এটা চকু কপালত ।
জ) তাৰ নিচিনা কাণকটা ল'ৰা গাওঁখনত নাই ।
ঝ) লাচিতে নৰীয়া গাৰে মোগলৰ লগত যুঁজিছিল ।
ঞ) মানুহজনৰ হাত লৰ ।
ট) ক'ণমণিয়ে তিনিমাহে গা ধোৱা নাই ।
ঠ) শইকীয়াই নতুন চাদৰখন গাত লৈছে ।
ড) স্নায়ু ৰোগীজনৰ সোঁহাতখন লৰি আছে ।
ঢ) লটাৰীৰ ধন পাই তেওঁৰ কপাল ফুলিল ।
ণ) তেওঁ আজি দুদিন গা ধোৱা নাই ।
ত) মৌমাখিয়ে কামোৰাত তাৰ কপাল ফুলিছে ।
থ) তেওঁৰ পদোন্নতি হোৱাত চুবুৰীয়াৰ চকু পুৰিছে ।
দ) যোৱাৰাতি টোপনি হোৱা নাই কাৰণে তেওঁৰ চকু দুটা বৰকৈ পুৰিছে ।

সঁহাৰি

১।
২।
৩।
৪।
৫।
৬।
৭।



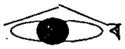
(১৭৭)

ছবিৰ জতুৱা ঠাঁচ

উদ্দেশ্য : জতুৱা ঠাঁচৰ প্ৰয়োগ ।

খেলুৱৈ : ৫ জন

সময় : ১ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ পেৰাগ্ৰাফত ৰ লগত সম্বন্ধ থকা কি জতুৱা ঠাঁচ কোন ঠাইত খাপ খাব লিখা । প্ৰতিটো শুদ্ধ সঁহাৰিৰ বাবে ২ নম্বৰকৈ পাবা ।

খেল

তিয়ঁহজোপা বৰকৈ লাগিছিল । বাটেদি যোৱা মানুহজনৰ তাত __(১)__ । তাৰে এজনৰ __(২)__ । কাৰণ তেওঁ আছিল __(৩)__ মানুহ । তেওঁ তাৰে এটা চিঙিবলৈ যাওঁতে গৃহস্থৰ __(৪)__ । গৃহস্থই __(৫)__ ধৰিলে ।

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

(১৭৮)

ক্ৰিয়াৰ টুপী খেল

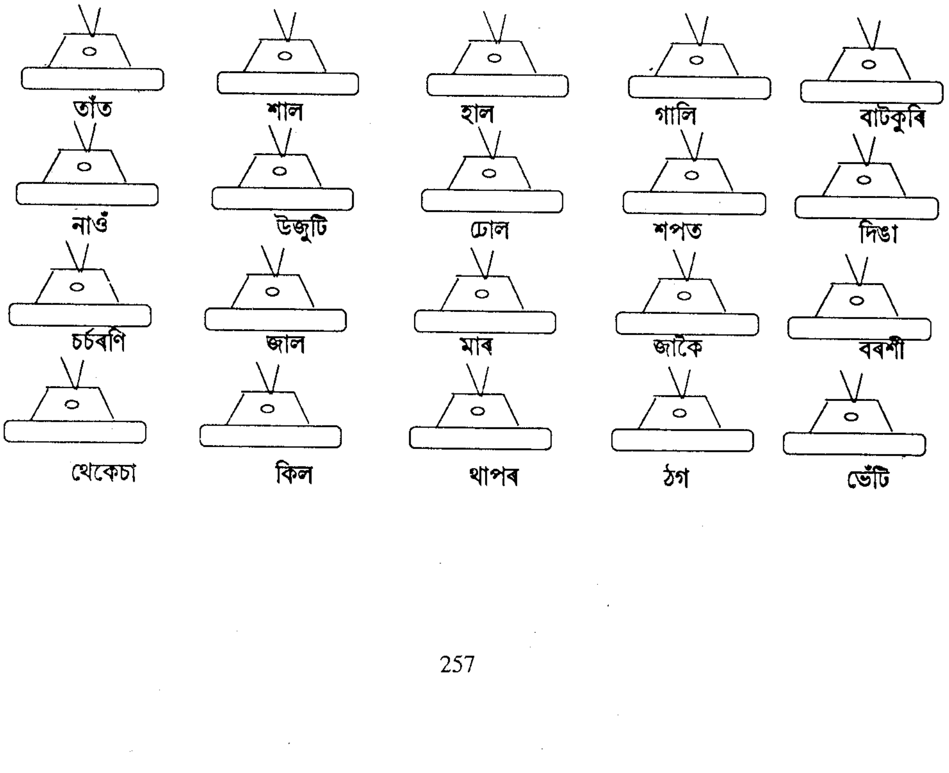
উদ্দেশ্য : জতুৱা ক্ৰিয়াপদৰ প্ৰয়োগত বাক্য গঠন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : মাজৰ তালিকাখনত কিছুমান টুপী আছে । তলত সোঁফালে 'তুমি' শব্দ, এটা খালি বাকচ, আৰু এটা ক্ৰিয়া আছে । বাওঁফালে 'তেওঁ' শব্দ, আন এটা খালি বাকচ আৰু এটা ক্ৰিয়া আছে । দুয়ো দুফালে থিয় দিয়া আৰু তোমাৰ ওচৰৰ ক্ৰিয়া পদে পিন্ধিব পৰা টুপী আনি ওচৰৰ বাকচত থোৱা । প্ৰতিটো শুদ্ধ চয়নৰ বাবে ২ আৰু ভুলৰ কাৰণে -১ নম্বৰ ।

খেল আৰু সঁহাৰি


তাঁত
শাল
হাল
গালি
বাটকুৰি
নাওঁ
উজুটি
ঢোল
শপত
দিঙা
চৰ্চৰণি
জাল
মাৰ
জাকৈ
বৰশী
থেকেচা
কিল
থাপৰ
ঠগ
ভেঁটি

অসমীয়াৰ ভাষাৰ খেল

(ক) **(খ)**

তেওঁ বায় । তুমি খালা ।

তেওঁ বায় । তুমি খালা ।

(১৭৯)

ফকৰাৰ বাধা-দৌৰ

উদ্দেশ্য : ফকৰা-যোজনাৰ চৰ্চা ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

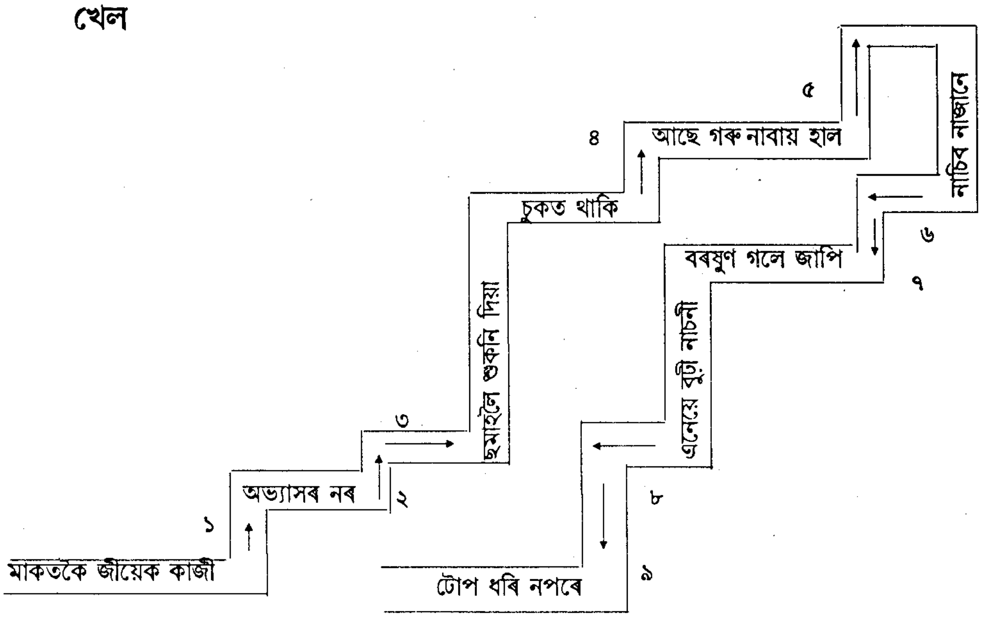
নিৰ্দেশ : খট্‌খটিত কিছুমান অসম্পূৰ্ণ ফকৰা-যোজনা দিয়া আছে । মাজে মাজে খালি ঠাই আছে । খালি ঠাইত ফকৰাৰ বাকী অংশ বহুৱাই আগুৱাই যোৱা । পাৰিলে ১ নম্বৰ পাবা আৰু আগুৱাই যাব পাৰিবা । নোৱাৰিলে ৰৈ যাবা আৰু জাপ মাৰি সিটো খট খটিৰে নামি আহিব লাগিব । তেতিয়া আনজনে সুযোগ পাবা । এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

উদাহৰণ খেল

চোৰ গলে বুদ্ধি

সঁহাৰি : বৰষুণ গলে জাপি ।

খেল


মাকতকৈ জীয়েক কাজী
১
অভ্যাসৰ নৰ
২
৩
জমাইলে শুকনি দিয়া
চুকত থাকি
৪
আছে গৰু নাবায় হাল
৫
নাচিব নাজানে
৬
বৰষুণ গলে জাপি
৭
এনেয়ে বুঢ়ী নাচনী
৮
টোপ ধৰি নপৰে
৯

সঁহাৰি

১। ২।
৩। ৪।
৫। ৬।
৭। ৮।
৯।

(১৮০)

ফকৰাৰ অংগ সজ্জা

উদ্দেশ্য : উপযুক্ত শব্দৰে খালি অংশ পূৰণ কৰি ফকৰা তৈয়াৰ কৰা ।

খেলুৱৈ : ৪ জন

সময় : ৩ মিনিট

নির্দেশ : তলৰ খালি ঘৰবোৰত উপযুক্ত শব্দ বহুৱাই ফকৰা পূৰ্ণ কৰিব লাগে । প্ৰতিজন খেলুৱৈয়ে বেলেগে বেলেগে চেষ্টা কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ ফকৰাৰ বাবে ২ নম্বৰ, ভুলৰ বাবে -১ । তোমালোকৰ সুবিধাৰ বাবে এটা কৰি দেখুওৱা হৈছে ।

উদাহৰণ খেল আছে ☐ , নেবায় ☐ ,
হোৱাতকৈ ☐ ভাল ।
সঁহাৰি গৰু হাল
নোহোৱাই

আৰু এটা নতুন ফকৰাৰ অংশ এটা কবা । এইবাৰ প্ৰথম দলে বাকী অংশটো কৈ ফকৰাটো সম্পূৰ্ণ কৰিবা । কোনোবাই নোৱাৰিলে প্ৰশ্ন সোধা দলে ফকৰাটো সম্পূৰ্ণ কৰি ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

খেল

'ক' স্তম্ভ	'খ' স্তম্ভ
১। শুই থকা শিয়ালে	ক) ঠেং চুটি ।
২। যি মূলা বাঢ়ে	খ) হাঁহ ধৰিব নোৱাৰে ।
৩। এশ গৰু মাৰিলে	গ) টোপ ধৰি নপৰে ।
৪। ৰাইজে নখ জোকাৰিলে	ঘ) বৰষুণ গলে জাপি ।
৫। অধিক মাছত	ঙ) কৰ্ণ পথে কৰে শৰ ।
৬। হস্তীৰো পিছলে পাৱ	চ) বাঘৰো মৃত্যু হয় ।
৭। মিছা কথাৰ	ছ) নৈ বয় ।
৮। আপোন ভালে	জ) তাৰ দুপাততে চিন ।
৯। চোৰ গলে বুদ্ধি	ঝ) সজ্জনৰো বুৰে নাওঁ ।
১০। উবুৰিয়াই দিয়ে	ঞ) জগত ভাল ।
১১। অভ্যাসৰ নৰ	ট) নেউলক বান্ধি কোবায় ।
	ঠ) বগলী কণা ।

সঁহাৰি : মৌখিক ভাৱে

(১৮২)

ফকৰা-যোজনাৰ সাপ লুডু

উদ্দেশ্য : ফকৰা-যোজনাৰ সমাহাৰৰ জ্ঞান বঢ়োৱা ।

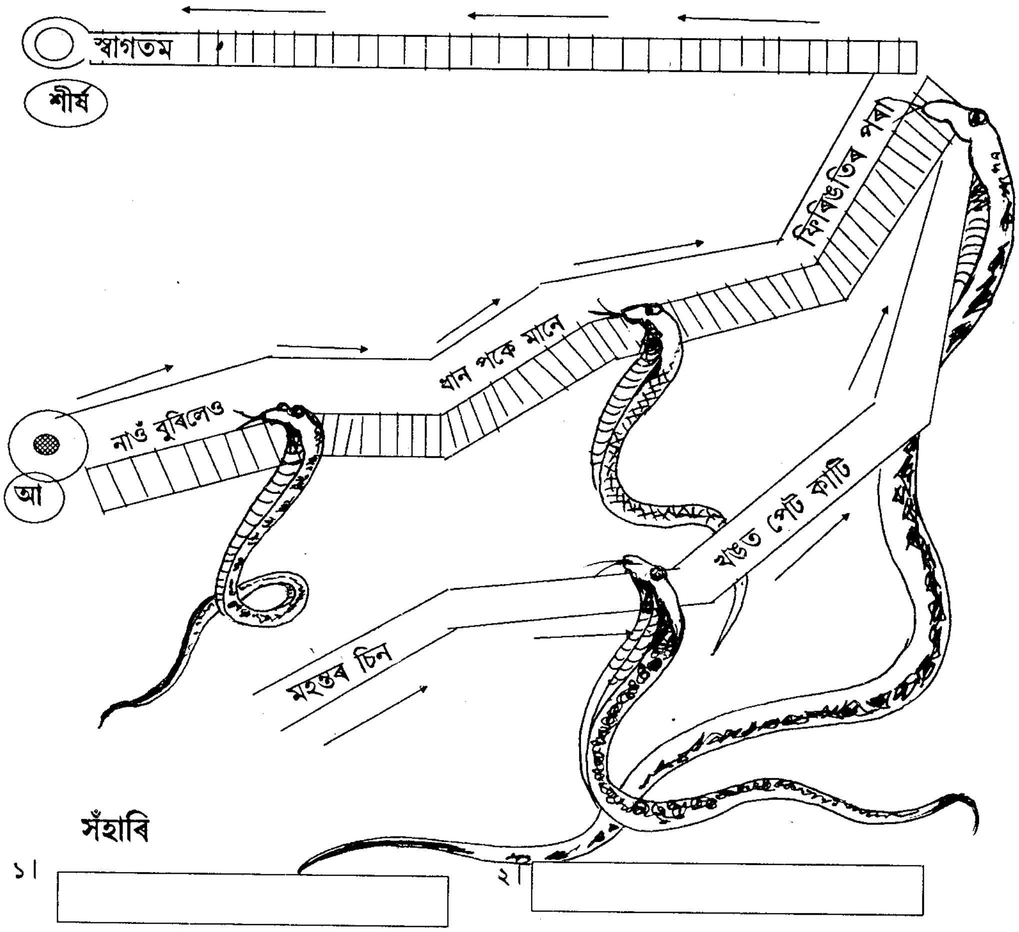
খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ 'আ' বিন্দুৰপৰা ফকৰা-জখলাৰে বগাই শীৰ্ষ বিন্দুলৈ যাবলৈ যত্ন কৰা । প্ৰত্যেকটো ফকৰা অসম্পূৰ্ণ হৈ আছে । তুমি ফকৰাটো সম্পূৰ্ণ কৰি শুদ্ধভাৱে লিখিব পাৰিলে ২য় ফকৰালৈ যাব

পাৰিবা । সেইটোও অসম্পূৰ্ণ হৈ আছে । সম্পূৰ্ণ কৰিব পাৰিলে তুমি আগুৱাই গৈ শীৰ্ষত উঠিবা। সম্পূৰ্ণ কৰিব নোৱাৰিলে তুমি সাপৰ পেটেৰে নামি আহি তলত পৰিবা । ফকৰা-জখলাৰ গুৰিৰপৰা শেষলৈ পোনে পোনে যাব পাৰিলে ৫ নম্বৰ পাবা । প্ৰতিবাৰ সাপে খালে ১ নম্বৰকৈ হেৰুৱাবা ।

খেল


স্বাগতম
শীৰ্ষ
কিৰিঙতিৰ পৰা
ধান পকে মানে
নাওঁ বুৰিলেও
আ
খঙত পেট কাটি
মহন্তৰ চিন

সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

(১৮৩)

ফকৰা-যোজনাৰ জ্যামিতি

উদ্দেশ্য : সংকেতৰ অৰ্থ ভেদ কৰি ফকৰা-যোজনা শিকা ।

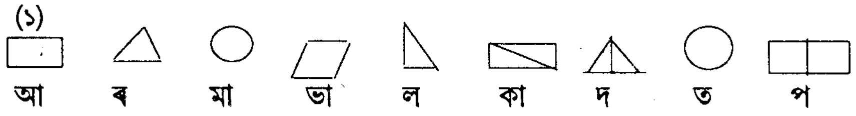
খেলুৱৈ : ২ টা দল (দুজনীয়া)

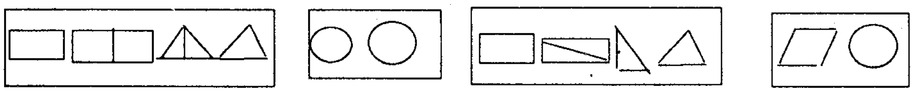
সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : বাওঁফালে কিছুমান সাংকেতিক চিত্ৰ দিয়া আছে । কোনটোৱে কি আখৰ বুজাইছে সেইটো চিত্ৰটোৰ তলত লিখি দিয়া হৈছে । সোঁফালে চাৰিটা বাকচ আছে আৰু প্ৰত্যেকতে তাৰে কিছুমান চিত্ৰ আছে। প্ৰতিটো বাকচে এটা শব্দ বুজাইছে । এতিয়া বাকচৰ চিত্ৰবোৰ চাই এটা ফকৰা সাজা । শুদ্ধকৈ সাজিব পাৰিলে ৫ নম্বৰ । যিটো দলে আগেয়ে সাজিব পাৰি বা সেইটো দলেই বোনাচ ২ নম্বৰ পাবা।

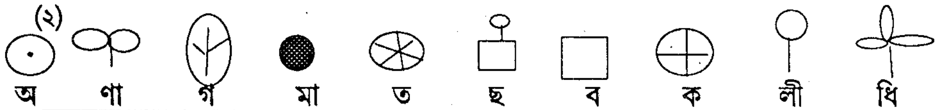
খেল

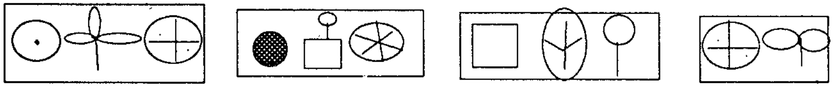
(১)





(২)





সঁহাৰি

১।

২।

(১৮৫)

প্ৰবচনৰ লাটুম খেল

উদ্দেশ্য : শব্দৰ আঁত ধৰি প্ৰবচন আৰু তাৰ অৰ্থ কোৱা ।

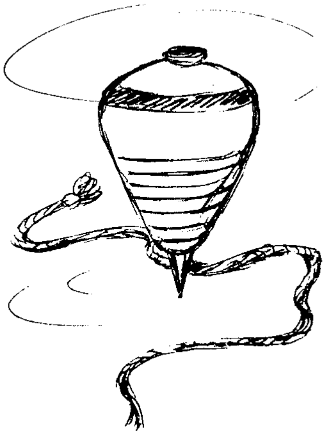
খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : ১০ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত এটা ক্ৰমিক নম্বৰৰ বিপৰীতে দুটাকৈ বিশেষ্য পদ দিয়া আছে । সেই বিশেষ্য পদ দুটাৰ আঁত ধৰিএকোটাপ্ৰবচন সম্পূৰ্ণকৈ লিখা আৰু তাৰ অৰ্থ কোৱা । এজনে এটা নম্বৰ দেখুৱা, ২য় জনে প্ৰবচনটা লিখা আৰু ৩য় জনে তাৰ অৰ্থ কোৱা । এইবাৰ ২য় জনে আৰম্ভ কৰিবা আৰু ১ম জনে শেষ কৰিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ সঁহাৰিৰ বাবে ২ নম্বৰ । কোনোবাই নোৱাৰিলে সোধোতাজনে কৈ বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা ।

খেল

(১) আদা - - - - - - - - - কাতুৰী - - - - - - - - - -
(২) কঁঠাল - - - - - - - - তেল - - - - - - - - - -
(৩) বাৰিষা - - - - - - - - ভাত - - - - - - - - - -
(৪) শিয়াল - - - - - - - - হাঁহ-কুকুৰা - - - - - - - -
(৫) মোমাই - - - - - - - - কণা - - - - - - - - - -
(৬) কাক (কাউৰী) - - - - - তাল - - - - - - - - - -
(৭) চেঙ - - - - - - - - - - ছাঁই - - - - - - - - - -
(৮) উৰহ - - - - - - - - ঢাৰী - - - - - - - - - - -
(৯) নাক - - - - - - - - - - - চাক - - - - - - - - - -
(১০) ৰৌ - - - - - - - - - খলিহনা - - - - - - - - - -



সঁহাৰি

প্ৰবচন

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

৭।

৮।

৯।

১০।

অৰ্থ নিজৰ বহীত লিখিবা ।

(১৮৬)

প্ৰবচন আৰু অৰ্থৰ ৰাহিযোৰা

উদ্দেশ্য : প্ৰবচনৰ অৰ্থ শিক্ষা ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : এফালে প্ৰবচন আৰু আনফালে প্ৰবচনবোৰৰ অৰ্থ লিখা আছে । দুজন প্ৰতিযোগীয়ে বেলেগে বেলেগে প্ৰবচনৰ সৈতে অৰ্থৰ মিলন ঘটোৱা । প্ৰবচনৰ কাষত দিয়া খালি ঠাইত অৰ্থৰ ক্ৰমিক সংখ্যা লিখিবা ।

খেল আৰু সঁহাৰি

প্রবচন		অৰ্থ
১। আপোন হাত জগন্নাথ	☐	ক) ল'ৰা-ছোৱালী ডাঙৰ মানুহ হ'লেও মাক বাপেকৰ অধীন ।
২। মিছা কথাৰ ঠেং চুটি	☐	খ) কণ কঠীয়া মাৰা ।
৩। কটা ঘাত কলাখাৰ	☐	গ) দেখাত জল, ভিতৰি বেয়া ।
৪। কাটিলেও তেজ নোলোৱা	☐	ঘ) অসত্যক বেছি দিন ঢাকি ৰাখিব নোৱাৰি ।
৫। আলুৰে পোখাই উঘলা	☐	ঙ) এনেয়ে দুৰ্ভাগ্যৰ ছাৰা পীড়িত, তাতে অত্যাচাৰ ।
৬। বাহিৰে ৰংচং ভিতৰে কোৱা ভাতুৰি	☐	চ) আনক আশা কৰাতকৈ নিজে নিজেই নিজ বুদ্ধি বা শক্তিৰে কাম কৰা ভাল ।
৭। আপদ কালত বুদ্ধি ভোটা	☐	ছ) মুনিৰো মতিভ্ৰম হয় ।
৮। হীৰো পিচলে পাৰ সজ্জনৰো বুৰে নাৱ ।	☐	জ) ঈৰ্ষাপৰায়ণতাৰ প্ৰকাশ ।
৯। লাও ডাঙৰ হলেও পাতৰ তল	☐	ঝ) আৱশ্যকীয় সময়ত দৰ্কাৰী বস্তু নোপোৱা ।
১০। আপোনাৰ নাক কাটি সতিনীৰ যাত্রা ভংগ কৰা	☐	ঞ) কাৰো দিন সমানে নাযায় ।
		ট) কৃপণ

(১৮৭)

প্ৰবচনৰ গুণমালা

উদ্দেশ্য : প্ৰবচনৰ প্ৰয়োগ শিক্ষা ।

খেলুৱৈ : ৫ জন

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত দিয়া অনুচ্ছেদটো এজনে পঢ়িবা । এই কথাখিনি বুজাবৰ কাৰণে কি প্ৰবচন উপযুক্ত হ'ব কোনে পাৰা আগেয়ে লিখা । প্ৰতিজনে তিনিবাৰকৈ কবলৈ সুযোগ পাবা । প্ৰথম বাৰত পাৰিলে ৩ নম্বৰ, ২য় বাৰত ২ নম্বৰ, ৩য় বাৰত পাৰিলে ১ নম্বৰ ।

খেল

এসময়ত হাবিৰ ওচৰতে থকা এখন বিলত এটি বগলী চৰি ফুৰিছিল ; তাৰে ওচৰৰ গছতে সি বাঁহ সাজি আছিল । বিলৰ মাছ ধৰি আনি বগলীটোৱে গছৰ ডালত বহি খায় ; কেতিয়াবা মৰা মাছ পৰি যায় । এটা শিয়ালে গছজোপাৰ তলত বহি মৰা মাছ ওপৰৰ পৰা পৰালৈ ৰখি থাকে । কেতিয়াবা পায়, কেতিয়াবা নাপায় । সেয়েহে সি বগলীটোৰ লগত বন্ধু পাতিবলৈ বুলি প্ৰস্তাৱ দিলে । বগলী সন্মত হ'ল । বন্ধু পতাৰ বাবে শিয়ালে এদিন বগলীক নিমন্ত্ৰণ কৰিলে । ৰান্ধিলে পনীয়া খাদ্য ; দিলে বহল কাঁহীত ; বগলীয়ে ঠোঁটেৰে খাব নোৱাৰিলে ; শিয়ালে চেলেকি আটাইখিনি খালে । অন্য এদিন বগলীয়ে শিয়ালক খাবলৈ মাতিলে । এটা দীঘলীয়া চুঙাৰ নিচিনা কলহ খাবলৈ দিলে । শিয়ালে কলহটোত মুখ সোমাবলৈ চেষ্টা কৰিও নোৱাৰিলে । বগলীয়ে দীঘলীয়া ডিঙিটো কলহত সুমুৱাই ঠোঁটেৰে আটাইবোৰ খাদ্য খাই পেলালে ।

সঁহাৰি

১।

(১৮৮)

প্ৰবচনৰ ভেশছন

উদ্দেশ্য : চিত্ৰৰ সহায়ত প্ৰবচন চিনাক্তকৰণ আৰু তাৰ অৰ্থ উদ্ধাৰ ।

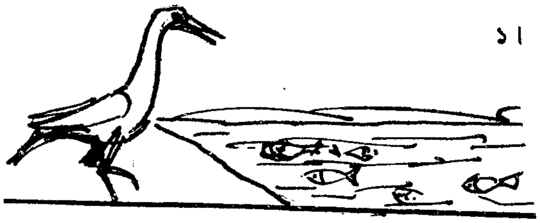
খেলুৱৈ : শ্ৰেণীৰ সকলো ছাত্ৰ-ছাত্ৰী

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : প্ৰতিযোগীসকলে প্ৰদত্ত চিত্ৰবোৰ চাই ক্ৰমিক নম্বৰ অনুসাৰে সোঁফালে প্ৰবচনবোৰ লিখিবা । তাৰ পিছত বিপৰীত অৰ্থ বুজোৱা প্ৰবচন এটা লিখিবা । প্ৰতিটো প্ৰৱচনৰ বাবে ৫ নম্বৰ । কোনোবাই নোৱাৰিলে আনজনে কবা । তেতিয়া প্ৰতিটোৰ বাবে ওপৰকি ২ নম্বৰকৈ বোনাচ পাবা ।

খেল

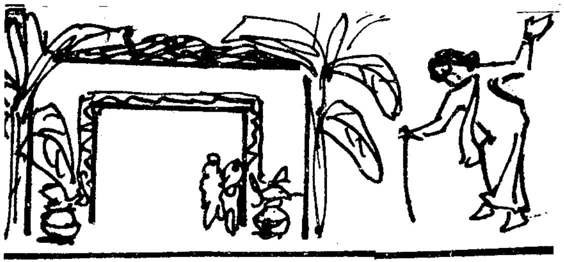
(১)



১। ক)

খ)

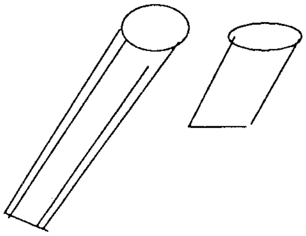
(২)



২। ক)

খ)

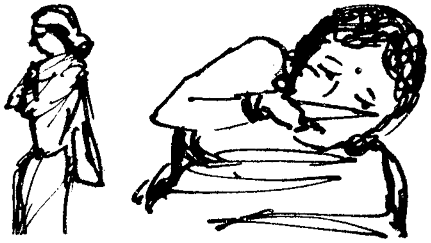
(৩)



৩। ক)

খ)

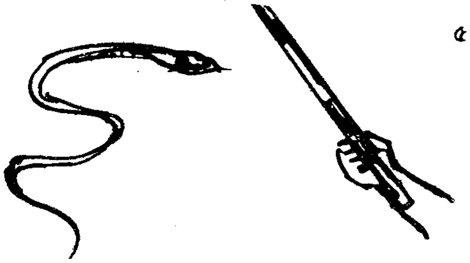
৪।



৪। ক)

খ)

৫।



৫। ক)

খ)

(১৮৯)

হাতী মাৰি ভুৰুকাত ভৰোৱা

উদ্দেশ্য : বহল বক্তব্য সংক্ষেপে একোটা ফকৰা-যোজনাৰ সহায়ত প্ৰকাশ কৰিবলৈ শিক্ষা ।

খেলুৱৈ : ৩ জনীয়া ৩ টা দল

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ প্ৰতিটো বাকচত একোটা বিশেষ অৱস্থাৰ বিৱৰণ দিয়া হৈছে । প্ৰতিটোকে একোটা ফকৰা-যোজনা বা প্ৰবচনত প্ৰকাশ কৰিব পাৰি । 'ক' দলৰ এজনে তলৰ এটা বাকচলৈ আঙুলিয়াই দিয়া । 'খ' দলৰ এজনে তাৰ উপযুক্ত প্ৰবচনটো কোৱা । 'খ' দলে নোৱাৰিলে 'ক' দলৰ এজনে কৈ বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা । এইবাৰ 'খ' দলে দেখুওৱা আৰু 'ক' দলে উত্তৰ দিয়া । প্ৰতিটো শুদ্ধ উত্তৰৰ বাবে ২ নম্বৰ ।

(১) মোহন বৰ এলেহুৱা স্বভাৱৰ লোক, শোৱাপাটীৰপৰা উঠিবই নোখোজে । কাম-কাজৰ প্ৰতি তেওঁৰ কোনো আগ্ৰহ নাই । দুবেলা দুসাজ খোৱাৰ বাবে তেওঁ শ্ৰম কৰিব নোৱাৰে।

প্ৰবচন -

(২) যিটো কাম হব বুলি ভাবিছা, সেইটো হবলৈ বহু বাকী । অথচ তাৰে ফল ভোগ কৰিবলৈ আশা কৰি আছা ।

প্ৰবচন -

(৩) **কামৰ ফল ভোগৰ সময় হোৱাই নাই । অনাগত সময়ত কিবা এটা কৰাৰ আশাত প্ৰতীক্ষা কৰিবলৈ কাৰোবাক কৈছা - যিটো কৰা প্ৰায় অসম্ভৱ ।**

প্ৰবচন -

(৪) যিটো বিচাৰিছিলা সেইটো নাপালা ; পালা বিচৰাটোত কৈ বেয়া বা নিবিচৰা কিবা এটা । নিজকে কিবা এটা কৈ শাস্ত্বনা দিছা ।

প্ৰবচন -

(৫) যি মূল অপৰাধী বা শাস্তিৰ যোগ্য বুলি তুমি ভাবা, সি শাস্তি নোপোৱাকৈ সাৰি গ'ল, অথচ সেইসকলতকৈ বহুত কম গুৰুত্বপূৰ্ণ সাধাৰণ অপৰাধীহে কৰায়ত্ব হল ।

প্ৰবচন -

(৬) কিবা এটা কথাত তোমাৰ খঙ উঠিছে । সেই খঙৰ মূল কাৰণ যি তাক বিচাৰি নাপাই অন্য কোনো বস্তুৰ ওপৰত নিজৰ ক্ৰোধ ব্যক্ত কৰিছা ।

প্ৰবচন -

(৭) কোনো এটা কাম এনেয়ে হব লগা আছিল । তাতে অন্য এটা নিমিত্ত উপস্থিত হ'ল । দেখাত এনে লাগিল যেন পিছৰ কাৰণটোৰ বাবেহে কামটো হ'ল ।

প্ৰবচন -

(৮) কোনো যোগ্য ব্যক্তিয়ে নিজৰ কোনো কৰ্মৰ যোগেদি সুখ্যাতি অৰ্জন কৰিছে । কোনোবা এজন অযোগ্য লোকেও ঈৰ্ষান্বিত হৈ সেই একে কামকে কৰি খ্যাতি আৰ্জিব খুজিছে ।

প্ৰবচন -

(৯) দুষ্ট চতুৰ লোক এজনক তুমি কাবু কৰিব পৰা নাই । চেলু চাই সি সদায় মূৰ পোলোকা মাৰে । শেষত এটা সুযোগ পাইছা তাক সাবধানে কাবু কৰিবলৈ।

প্ৰবচন -

(১০) তোমাৰ নিজৰ সুবিধা বা সন্তোষৰ বাবে ৰাখি থোৱা সুযোগটো বা আহিলাপাতি হিতাহিত জ্ঞান হেৰুৱাই নিজৰ অপকাৰৰ বা অন্যায়ৰ বাবে প্ৰয়োগ কৰিলা ।

প্ৰবচন -

(১৯০)

প্ৰবচনৰ টোপোলা

উদ্দেশ্য : সান-মিহলিকৈ থোৱা বাক্যৰপৰা প্ৰবচন গঠন ।

খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২ টা দল

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : বিভিন্ন প্ৰবচন বা ফকৰা ভাঙি বাক্যবোৰ তলত সানমিহলিকৈ পৰিচ্ছেদৰ আকাৰত থোৱা হৈছে । সেইবোৰৰপৰা বাছি প্ৰবচনবোৰ যথাযথভাৱে লিখি উলিওৱা । শুদ্ধ ফকৰা চয়নৰ বাবে ২ নম্বৰ, ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ ।

খেল

আপোনাৰ নাক কাটি
অজ্ঞানীক জ্ঞান দি
মনত পালো কষ্ট
মাউখে উটিলে
সতিনীৰ যাত্ৰা ভংগ
চোৰ গলে বুদ্ধি
ঘন-ঘনকৈ দিবা আলি
আদাক দেখি উঠিল গা
ভটীয়া নাওত যোৱা
অভ্যাসৰ নৰ
বাঁহো কৰিলো নষ্ট
বৰষুণ গলে জাপি
তেহে খাবা কোমোৰাৰ জালি
পৰৰ মূৰত খোৱা
গাদিৰে কাটিলেও কটা
গুৰি পৰুৱাবো মৰণ নাই

কণীবোৰ ভাঙি পেলাই
ধাৰে কাটিলেও কটা
কেতুৰীয়ে বোলে মোকো খা ।

সঁহাৰি

১।
২।
৩।
৪।
৫।
৬।
৭।
৮।

(১৯১)

সাঁথৰৰ চক্ৰব্যূহ

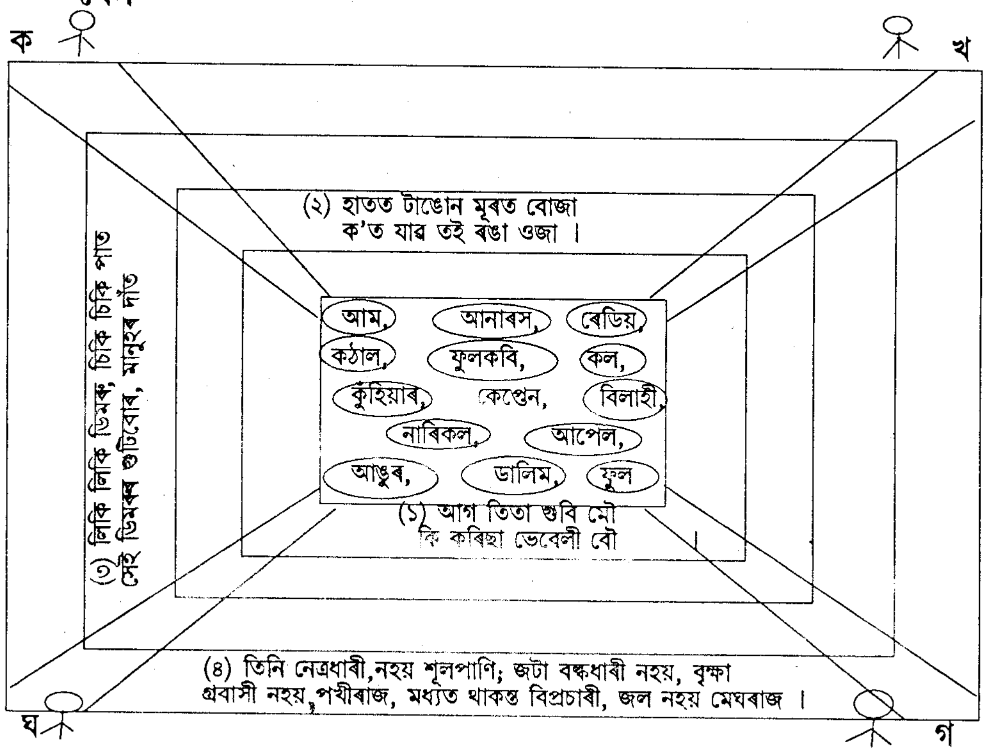
উদ্দেশ্য : সাঁথৰ ভাঙিবলৈ শিকা ।

খেলুৱৈ : ৫ জন

সময় : ৪ মিনিট

নিৰ্দেশ : খেল পথাৰৰ চাৰিটা কোণত ক, খ, গ, ঘ ছাত্ৰ থাকিবা । মাজত কেপ্তেন আৰু বিভিন্ন ফলমূল থাকিব। ১ মিনিটৰ অন্তৰে অন্তৰে কেপ্তেনে একোটাকৈ সাঁথৰ ক'ব ; প্ৰত্যেকে সাঁথৰ বুজোৱা শব্দটো লিখিবা আৰু এটা খটখটিৰ ভিতৰলৈ আহিব পাৰিবা । এনেকৈ চাৰিওটা সাঁথৰ ভাঙিব পাৰিলে কেন্দ্ৰলৈ আহি নিজৰ পচন্দৰ ফল খাব পাৰিবা । প্ৰতিটো খটখটি অতিক্ৰম কৰাৰ বাবে ২ নম্বৰ, চাৰিওটা পাৰিলে বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা ।

খেল


ক
খ
গ
ঘ
আম,
আনাৰস,
ৰেডিয়,
কঠাল,
ফুলকবি,
কল,
কুঁহিয়াৰ,
কেপ্তেন,
বিলাহী,
নাৰিকল,
আপেল,
আঙুৰ,
ডালিম,
ফুল

(১) আগ তিতা গুৰি মৌ
কি কৰিছা ভেবেলী বৌ

(২) হাতত টাঙোন মূৰত বোজা
ক'ত যাব তই ৰঙা ওজা ।

(৩) লিকি লিকি ডিমৰু, চিকি চিকি পাত
সেই ডিমৰুৰ গুটিবোৰ, মানুহৰ দাঁত

(৪) তিনি নেত্ৰধাৰী,নহয় শূলপাণি; জটা বন্ধধাৰী নহয়, বৃক্ষা গ্ৰবাসী নহয়,পখীৰাজ, মধ্যত থাকন্ত বিপ্ৰচাৰী, জল নহয় মেঘৰাজ ।

সঁহাৰি

১।　　　　　　　　২।

৩।　　　　　　　　৪।

(১৯২)

চিচেম ফাক

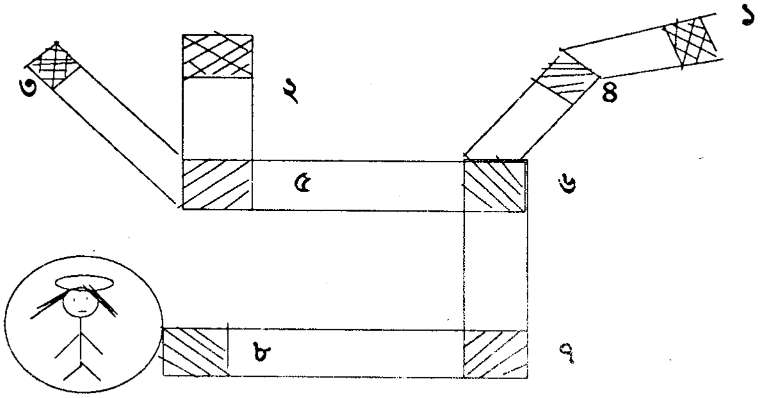
উদ্দেশ্য : সাঁথৰ ভঙাৰ জৰিয়তে মানসিক উৎকৰ্ষ সাধন ।

খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : ৫ মিনিট

নির্দেশ : এটি প্ৰাসাদৰ ভিতৰত ৰাজকুমাৰী বন্দী হৈ আছে । তোমালোকে তেওঁক উদ্ধাৰ কৰিব লাগে । ৰাজপ্ৰাসাদলৈ সোমাবলৈ তিনিখন প্ৰধান দুৱাৰ । তিনিজনে তিনিফালে সোমাবলৈ চেষ্টা কৰা । ভিতৰত ৪ খন জাপ দুৱাৰ । প্ৰতিখন দুৱাৰত একোটা ফকৰা লিখা আছে । ফকৰাটো ভাঙিব পাৰিলেহে দুৱাৰ খোলা যাব । যিয়ে পাচোখন দুৱাৰ পাৰ হ'ব পাৰিবা, সেয়ে ৰাজকুমাৰীক পাবা। প্ৰতিখন দুৱাৰ ভেদৰ বাবে ১ নম্বৰ । ৰাজকুমাৰীক লাভ কৰাজনে বোনাচ ২ নম্বৰ পাবা ।

খেল



ফকৰা

(১) এনু, এনু এনু, ধৰিবলৈ নাই ঠেনু ।

(২) জপৰা গছ ডালি ডাল ভৰি লাগে, ল'ৰাছোৱালীয়ে খাব নোৱাৰি ইচাটি বিচাটি কৰে ।

(৩) কৃষকৰ ঘৰে ঘৰে পায়;
দিলে নাখায়, নিদিলে খায় ।

(৪) মোমাইৰ বাৰীলৈ গলোঁ, সোমাব পাৰি, ওলাব নোৱাৰি ।

(৫) জন্তু নহয় ঘাঁহ খায়, পখী নহয় উৰি যায় ।

(৬) আকাশ পাতাল, চাৰি নাক কাটিৰ, এখন চোতাল ।

(৭) চিত পখিলা, চিত পখিলা,
তিনি মূৰ, দহ ভৰি, ক'ত দেখিলা ?

(৮) ৰজা ঘৰৰ ক'লী গাই,
এক পিয়ন দি মৰি যায় ।

সঁহাৰি

১।		২।	
৩।		৪।	
৫।		৬।	
৭।		৮।	

(১৯৩)
সাঁথৰৰ সঁফুৰা

উদ্দেশ্য : অৰ্থৰ আঁত ধৰি সাঁথৰৰ উত্তৰ উলিওৱা ।

খেলুৱৈ : ৫ জন

সময় : ১ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলৰ সাঁথৰটো পঢ়ি চাই উত্তৰ দিয়া । নিৰ্দিষ্ট সময়ৰ ভিতৰত কৰিব পাৰিলে ২ নম্বৰ আৰু আগেয়ে কৰিব পৰাজনে বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা ।

সাঁথৰ

প্ৰথম তৃতীয় চতুৰ্থ মিলি
হৃদয় বুজাওঁ,
প্ৰথমে তৃতীয়ে মিলি
শেষ হৈ যাওঁ ।
চাৰিটি আখৰ মিলি
বিপদ বুজাওঁ,
কোৱাচোন কোৱা বাৰু
মই কোন হওঁ ?

সঁহাৰি

১।

(১৯৪)

সাঁথৰৰ সিংহাসনাৰোহণ

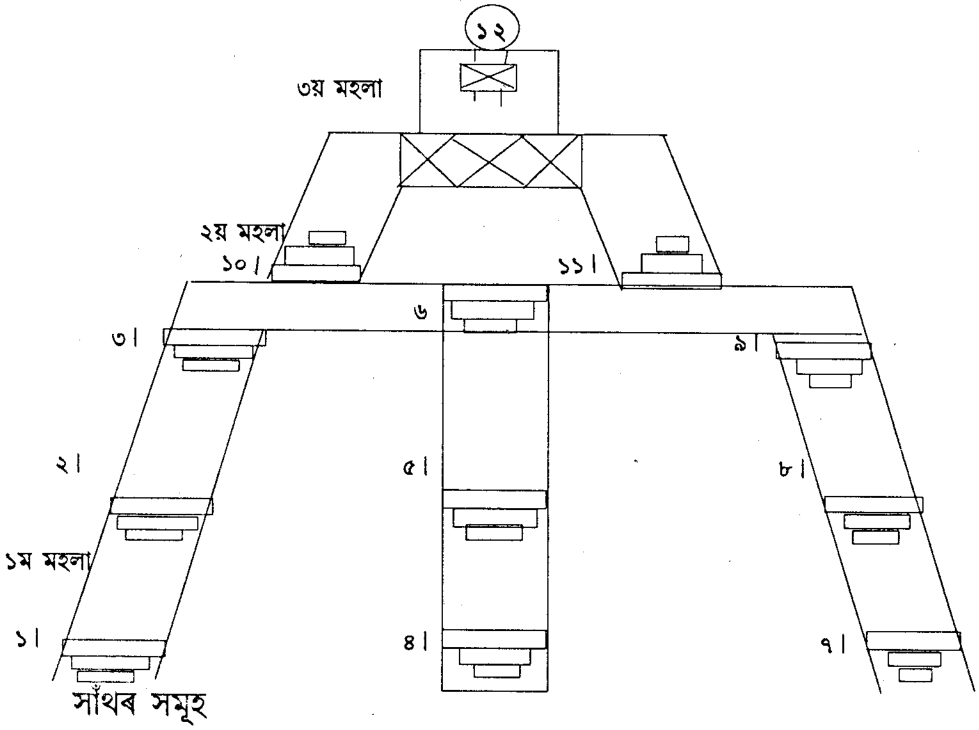
উদ্দেশ্য : সাঁথৰ ভঙাৰ জৰিয়তে মানসিক উৎকৰ্ষ সাধন ।

খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : ৰাজপ্ৰাসাদৰ ৩য় মহলাত সিংহাসন আছে । ৰাজপ্ৰাসাদত উঠিবলৈ তিনিফালে তিনিটা চিৰি আছে। যি কোনো চিৰিৰে উঠিলে ৫ জনকৈ প্ৰহৰী পাবা । প্ৰত্যেকজন প্ৰহৰীয়ে একোটাকৈ সাঁথৰ সুধিব, যিয়েই আটাই কেইটাৰ শুদ্ধ উত্তৰ দিব পাৰিবা, তেওঁৱেই প্ৰাসাদৰ সিংহাসনত বহিব পাৰিবা।

খেল


১২
৩য় মহলা
২য় মহলা
১০।
১১।
৬
৩।
৯।
২।
৫।
৮।
১ম মহলা
১।
৪।
৭।
সাঁথৰ সমূহ

(১৯৫)
সাঁথৰৰ জ্যোতিষ

উদ্দেশ্য : সাঁথৰ ভাঙি প্ৰাণী অথবা অংগ প্ৰত্যংগৰ নাম উলিওৱা ।

খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২ টা দল আৰু দলনায়ক

সময় : ১ মিনিট

নিৰ্দেশ : দলনায়কে প্ৰতিদলক এটা এটাকৈ সাঁথৰ সুধি যাব । এটা সাঁথৰৰ বাবে ১ মিনিট সময় আৰু ২ নম্বৰ । কোনো দলে নোৱাৰিলে প্ৰতিপক্ষই উত্তৰ কৰাৰ সুযোগ পাব আৰু ১ নম্বৰ বোনাচ পাব । কোনোৱে নোৱাৰিলে দলনায়কে নিজে কৈ দিব ।

খেল **সঁহাৰি**

সাঁথৰ

(১) চাৰিটা আখৰেৰে মোৰ নাম হয় ।
প্ৰথম দ্বিতীয় মিলি সময় দিও,
চতুৰ্থ দ্বিতীয় মিলি এক যান হওঁ ;
দ্বিতীয় তৃতীয় মিলি এক চৰাই হওঁ,
কোৱাচোন বাৰু মই কোন হওঁ ?

১।

(২) ৰঙাকৈ ৰেলগাড়ী
ডবা হলে নাই
চকা নাই, ইঞ্জিন নাই
সৰ্‌সৰাই যায়
চুই দিলে হয় ঘিলা
নুচুলে পায়
কামৰূপ জিলা ।

২।

(৩) পাখি আছে চৰাই নহওঁ
মুখ আছে শুহিহে খাওঁ
খালে ডোঙে থাকো মই
গুণগুণাই গান গাই
দিনত শোওঁ ৰাতি উৰো
মানুহ দেখি খেদি ফুৰোঁ

৩।

(৪) দুই হাত, কুৰি আঙুল, নাক, মুৰ,
চকু, কাণ, হাত, ভৰি, নাই ;
মই কোন প্ৰাণী
কোৱা ভাবি চাই ।

(৪)

(৫) দুটি আখৰেৰে মোৰ নাম হয়
জ্ঞানৰ পাঁচ ভাই তাৰে এটি মই
সৰু বৰ প্ৰায় জীৱতে থাকো
সকলোৰে জানে সৰ্পত নাথাকো
শব্দ আৰু সুৰৰ জ্ঞান মোৰ যোগে পায়
কোৱাচোন ভাবি কোন মই ভাই ।

(৫)

(৬) এবাৰ যায় আৰু নাহে
আকৌ গলে ঘূৰি নাহে ।
হাঁহিত আছে কান্দোনত নাই
কোন হয় সেইজন কোৱা ভাবি চাই ।

(৬)

(৭) ৰজাৰ কাপোৰ
তিতাব পাৰি শুকাব নোৱাৰি ।

(৭)

(১৯৬)

সাঁথৰৰ ছবি

উদ্দেশ্য : ছবি চাই সাঁথৰ শিক্ষা ।

খেলুৱৈ : ৫ জন

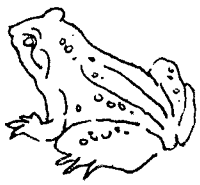
সময় : ১ মিনিট

নির্দেশ : সোঁফালে চিত্রফলকখনত বিভিন্ন ছবি দিয়া আছে । বাওঁফালে দিয়া সাঁথৰ কেইটা, কোন কেইখন ছবিৰ লগত মিলে কোৱা বা লিখা । যিয়েই ১ মিনিটৰ ভিতৰত ক'ব বা লিখিব পাৰিবা, তেৱেঁই জয়ী হ'বা । প্ৰতিটো শুদ্ধ সঁহাৰিৰ বাবে ২ নম্বৰ আৰু আগেয়ে শেষ কৰাজনে ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা।

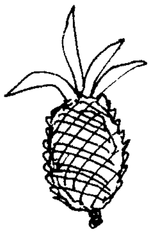
খেল

চিত্রফলক

(১)
জিভাৰে চিকাৰ কৰি খাওঁ
বৰষুণ অহাৰ জাননী দিওঁ ।
পানী থাকিলে কামত ফুৰোঁ,
বাণৰৰ দৰে জপিয়াব পাৰোঁ ।
সৰুতে থাকে দীঘল নেজ,
ছালেৰে ওলায় বিষাক্ত তেজ ।



(২)
সৰ্ব্ব শৰীৰ কাইটীয়া,
নহওঁ কেটেলা পহু ;
গাৰে যদিও এটা ওলায়,
নাই কিন্তু খৰ খহু ।
মোৰ মঙহ ৰান্ধিব জানিলে
খাবলৈ বৰ জুতি ;
মিঠা কণীৰে পেটটো ভৰা



অসমীয়া ভাষাৰ খেল

(২) গছৰ ওপৰত গুটি,
গুটিৰ ওপৰত গছ ;
কোৱাচোন বাৰু মই
কোন গছৰ সঁচ ?

২।

(৩) ওপৰৰপৰা পৰিল টেকেলী
তাৰ পেটত এশ ভেকুলী ।
গুচাব গলে লাগে এঠা,
খাবলৈ হলে বৰ মিঠা ।

৩।

(৪) পাঁচোটা আখৰেৰে মোৰ নামটি গঠিত,
মিঠা ফল বুলি মই সবাতো বিদিত ।
প্ৰথমে দ্বিতীয়ে মিলি মৌৰস বুজাওঁ,
প্ৰথমে পঞ্চমে মিলি পোহৰ বিলাওঁ ।
তৃতীয়ে প্ৰথমে মিলি দিস্তাৰ সমষ্টি,
ভাবি গুণি কোৱা ভাই মোৰ নাম কি ?

৪।

(৫) চচমাত আছোঁ চকুত নাই,
মাতত থাকোঁ, ডিঙিত নাই ।
মামাৰ লগত থাকোঁ মই,
দাদাৰ লগত নাই ;
কোৱা ভাবি চাই, মই কোন ভাই ?

৫।

(৬) মুখ আছে, দাঁত নাই,
ডিঙি মাছে, মাত নাই,
পেট আছে, পেটু নাই,
চকু, নাক, হাত একো নাই ।
পানীঘাট মাৰঘৰ,
পাকঘৰ শোৱাঘৰ,
থেকেচা খালে মৰোঁ মই,
মোৰ নাম কোৱা ভাবি চাই ।

৬।

(১৯৮)

উশাহৰ কাৰ্ছাজি

উদ্দেশ্য : কবিতা পাঠৰ জৰিয়তে বিমল আনন্দ উপভোগ কৰাৰ শিক্ষা ।

খেলুৱৈ : প্ৰতিজন ছাত্ৰ

সময় : ১ মিনিট

নিৰ্দেশ : উশাহ নসলোৱাকৈ তলৰ কবিতা কেইফাকি কোনে কিমান খৰকৈ পঢ়িব পাৰা পঢ়া ।

খেল আৰু সঁহাৰি

(১)
কমলে কাটিলে,
কঠালে কচুৰে,
কেনুৱা কৰুণ কথা,
কন্দৰ্প কান্দুৰা,
কান্দি কাটি ক'লে,
কি কাম কৰিলি কণা ?

(২)
খৰমুজ খাবলৈ
খকুৱা খগেনে
খৰকৈ খাটনি ধৰে,
খবৰ খুজি
খৰ্গেশ্বৰ খুৱা
খাগৰিজানলৈ ল'ৰে ।

(৩)
ৰমাকান্ত ৰণুৱাই
ৰণ কৰি কৰি,
ৰণতে বাগৰি পৰে;
ৰমলা ৰান্ধনীয়ে
ৰান্ধোঁতে ৰান্ধোঁতে
ৰান্ধনি-ঘৰতে বহে ।

(১৯৯)

জিভাৰ খজুৰতি

উদ্দেশ্য : জিভাৰ জড়তা ভাঙিবৰ বাবে ওচৰা-উচুৰিকৈ থকা জটিল ধ্বনিৰ উচ্চাৰণ অভ্যাস ।

খেলুৱৈ : শ্ৰেণীৰ প্ৰতিজন ছাত্ৰ

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : প্ৰতিজন ছাত্ৰই খৰ্‌খৰকৈ আৰু ডাঙৰ ডাঙৰকৈ সুৰ-লগাই তলত দিয়া পদ্যটি দুবাৰকৈ পঢ়া । নিৰ্দিষ্ট সময়ৰ ভিতৰত নিৰ্ভুলভাৱে পঢ়িব পাৰিলে ২ নম্বৰ । ভালকৈ সুৰ লগাই পঢ়িব পৰাজনে বোনাচ ২ নম্বৰ পাবা ।

পদ্য

লৰমাৰি ৰমলাই
লৰ মাৰি ৰলতে
বৰমাৰ লাগি গ'ল থৰ,
লৰম্ ৰলম্ কৈ
শৰীৰ গৰম হৈ
ৰমলাৰ উঠি গ'ল জ্বৰ ।
ৰেল আলিৰ দাঁতিতে
ডাক্তৰ মৰলে
সাজিছিল দোতলা ঘৰ,
বৰমাই লৰি গৈ
মৰলক খাটিলে
নমাওক ৰমলাৰ জ্বৰ ।

(২) লুইতৰ পাৰে পাৰে কহুৱাৰ ফুল,
বতাহত হালি জালি,
ঢৌৱে ঢৌৱে ঢৌ খেলি,
তুষাৰ ধৱল কান্তি ধৰিছে বিপুল ;
যেন সুৰ তৰঙ্গিনী পুলকে আকুল ।
(ৰঘু নাথ চৌধুৰী)

(৩) সংসাৰৰ বেচা কিনা চলিব সদায় একে
মাথোঁ মোৰ দেহা হ'ব অন্তৰত লয় ;
পাহৰণি নৈ খনি পঁজাৰ কাষেদি বই
দিব জগতত মোৰ শূন্য পৰিচয় ।
(যতীন দুৱৰা)

(২০১)

শব্দৰ লানি

উদ্দেশ্য : অভিধানত শব্দ বিচাৰি উলিওৱাৰ অভ্যাস কৰোৱা ।

খেলুৱৈ : ৫ জন

সময় : ৫ মিনিট

নিৰ্দেশ : তলত কিছুমান শব্দ বিশৃঙ্খলভাৱে দিয়া আছে । এজন ছাত্ৰই প্ৰথমে বহুৱাব লগীয়া শব্দটো বাছি লৈ ব্লেকবোৰ্ডত পাতিবা । সেই শব্দটোৰ পিছত বহিব লগা শব্দটো দ্বিতীয় জন ছাত্ৰই পাতিবা । এইবাৰ তৃতীয় জন পৰবৰ্তী উপযুক্ত শব্দটো বহুৱাবা । এনেকৈ কৰি যাবা । প্ৰতিটো শব্দৰ বাবে ১০ চেকেণ্ড । প্ৰতিটো শুদ্ধ শব্দ চয়নৰ বাবে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ নম্বৰ আৰু এজনে নোৱাৰিলে পিছৰজনে লিখি ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা । তলত তিনিটা শব্দৰ ক্ৰম সজাই দেখুওৱা হৈছে।

উদাহৰণ মাহিলি, মহুৱা, মাহেকীয়া

১ম ছাত্ৰ : মহুৱা
২য় ছাত্ৰ : মাহিলি
৩য় ছাত্ৰ : মাহেকীয়া

প্ৰশ্ন

ছাউনী, ছাউনি, মধ্যাহ্ন, অঁকৰা, তুচ্ছ, উচ্ছ্বাস, উচ্ছৃঙ্খল, প্ৰাসাদ, প্ৰাসঙ্গিক, নোদোকা, মাহিলি, ব্যৱহাৰ, আপুৰুগীয়া, ব্যৱস্থা, মুকুতা, আৱতৰীয়া, মুকুট, কৌমুদী, কুষ্মচ, উহ্য, কণ্ঠুকী, শুশ্ৰূষা, অহংকাৰ, অহোপুৰুষাৰ্থ, মাহেকীয়া ।

সঁহাৰি : বোৰ্ডত কৰিবা

(২০২)

শব্দ ময়ূৰীৰ পেখম

উদ্দেশ্য : অভিধানত শব্দ বিচাৰি উলিয়াবলৈ শিক্ষা ।

খেলুৱৈ : দুজনীয়া ২ টা দল

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : শব্দ কিছুমান বিশৃঙ্খলভাৱে চাৰিটা ভাগত দিয়া আছে । প্ৰতি দলে দুটাকৈ ভাগ লোৱা আৰু অভিধানত থকাৰ দৰে বৰ্ণানুক্ৰমিকভাৱে শব্দবোৰ সজোৱা । এটা শব্দ শুদ্ধ স্থানত বহুৱালে ১ নম্বৰ আৰু ভুল স্থানত বহুৱালে -১ নম্বৰ । যি দলে আগেয়ে শেষ কৰিব পাৰিবা সেই দলে ২ নম্বৰ বোনাচ পাবা।

খেল

শব্দৰ ১ম ভাগ	অহোপুৰুষাৰ্থ, ষোড়শ, কঞ্চুকী, অনাড়ম্বৰ, ছাউনী, আত্মোৎসৰ্গ, ছাউনী, অঁকৰা, ছাউনি ।
২য় ভাগ	জৰিয়তে, উচ্ছৃঙ্খল, উচ্ছাস, মধ্যাহ্ন, প্ৰাসঙ্গিক মানিকী-মধুৰি, ৰূপান্তৰ, হেঁচা, সোঁৱৰণি ।
৩য় ভাগ	ৰূপান্তৰিত, ষোড়শী, তুচ্ছ, ব্যৱহাৰ্য, ব্যৱহাৰ, উচ্ছ্বাস, উহ্য, ৰূপান্তৰ, প্ৰকাণ্ড ।
৪ৰ্থ ভাগ	তাৎপৰ্য্য, অপৰিহাৰ্য্য, পৰমেশ্বৰ, সীমান্ত, সৈনিক, প্ৰভাকৰ, বৰ্ষা, ব্যৱহাৰিক ।

সঁহাৰি

১ম	
২য়	
৩য়	
৪ৰ্থ	

(২০৩)

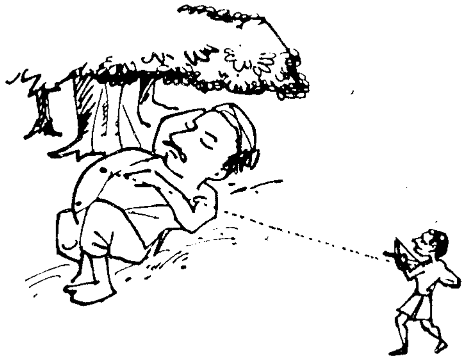
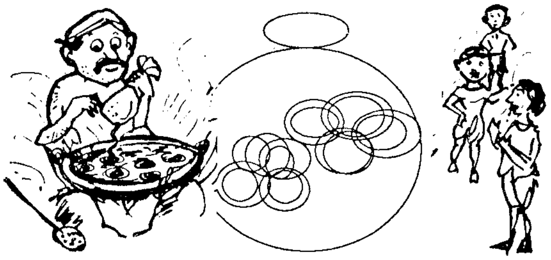
ওৰণি গুচোৱা

উদ্দেশ্য : কার্টুন ছবি চাই পৰিস্থিতিৰ বৰ্ণনা কৰা ।

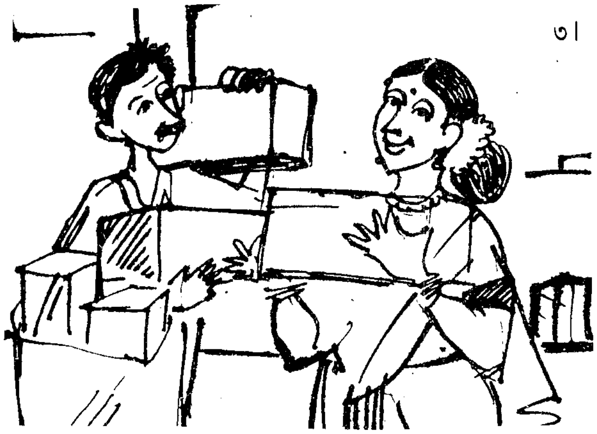
খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৫ মিনিট

নির্দেশ : তলত বাওঁফালে ক্ৰমিক নম্বৰ দি পাঁচটা বিশেষ অৱঁস্থাৰ কার্টুন দিয়া আছে । সেই কার্টুনবোৰ চাই কি বুজিলা - অৱস্থাটোৰ চমু বৰ্ণনা ৩০ টা শব্দৰ ভিতৰত দিয়া । প্ৰতি কার্টুনৰ বাবে ২ নম্বৰ । যিয়ে আগতে শুদ্ধকৈ বৰ্ণাব সেয়ে ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

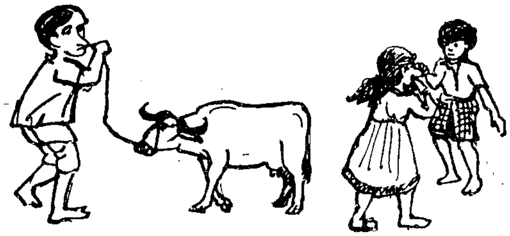
খেল	সঁহাৰি
১। 	১।
২। 	২।

৩।



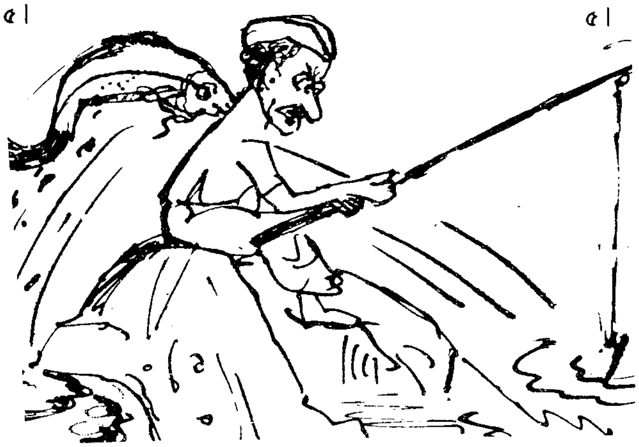
৩।

৪।



৪।

৫।



৫।

(২০৪)

ছবিয়ে কি কথা কয় ?

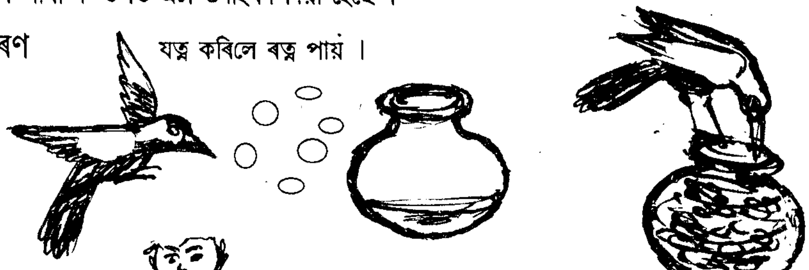
উদ্দেশ্য : ছবিৰ সহায়েৰে প্ৰচলিত প্ৰবচনৰ সৈতে চিনাকি ।

খেলুৱৈ : পৰিচালকৰ সৈতে ৩ জন

সময় : ৩ মিনিট

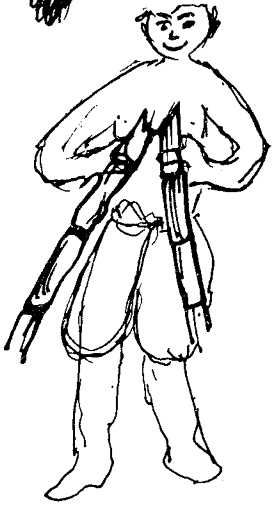
নিৰ্দেশ : এখন চাৰ্টত নম্বৰসহ বিভিন্ন ছবি থাকিব । বাওঁফালে থকা নম্বৰবোৰ পৰিচালকে কাগজত এটা এটাকৈ লিখি আক স্মিক বক্তৃতাৰ দৰে ছাত্ৰ-ছাত্ৰীক দিব । এতিয়া যাৰ ভাগত যি নম্বৰ পৰে সেই নম্বৰত থকা ছবিৰ সৈতে খাপ খোৱা প্ৰবচন এটা কোৱা । প্ৰতিটো শুদ্ধ প্ৰবচন কোৱাৰ বাবে ২ নম্বৰ । কোনোজনে নোৱাৰিলে আন এজনে সেই উত্তৰটো কোৱাৰ সুযোগ পাবা আৰু বোনাচ ১ নম্বৰ পাবা । তলত এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে ।

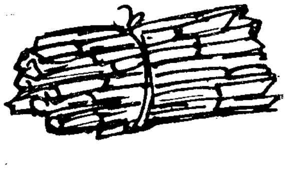
উদাহৰণ যত্ন কৰিলে ৰত্ন পায় ।



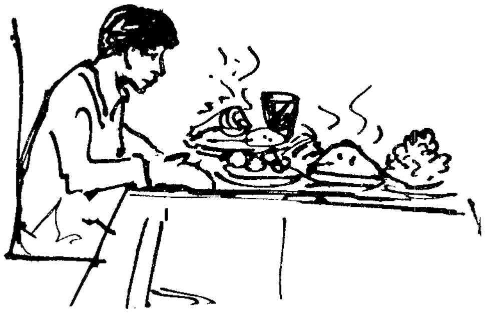
খেল

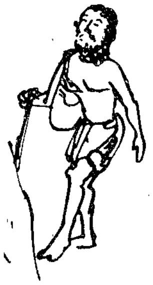
১।



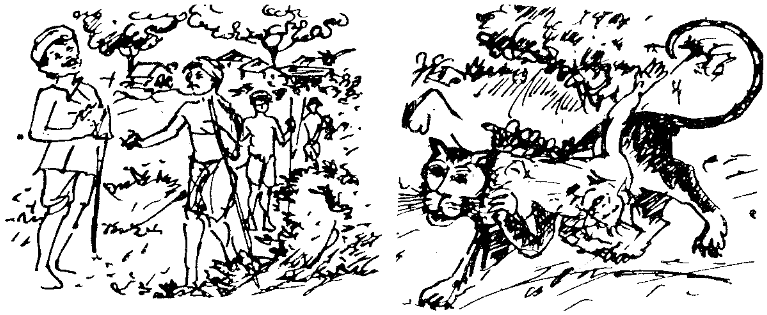


২।

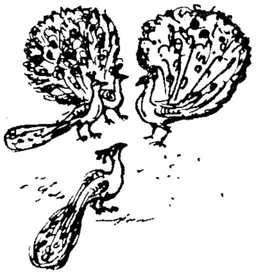


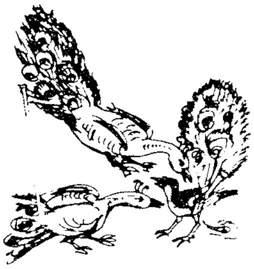


৩।

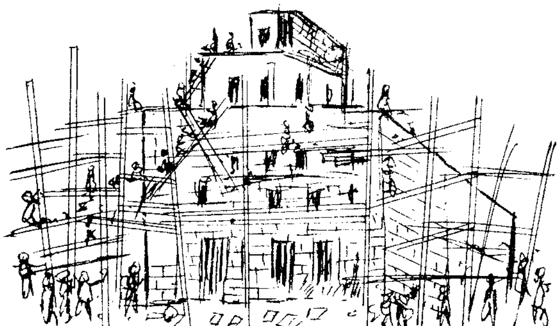


৪।

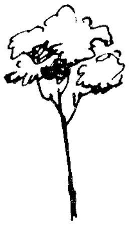


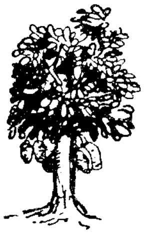


৫।

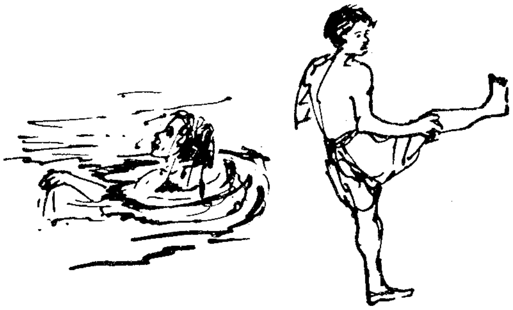


৬।

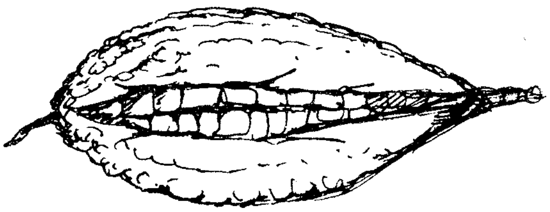




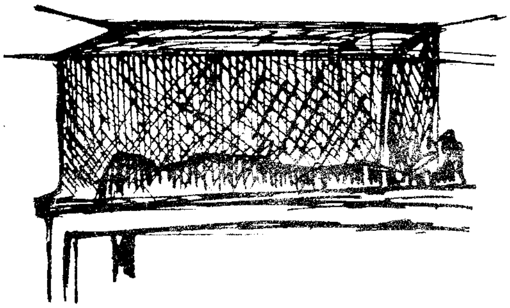
৭।



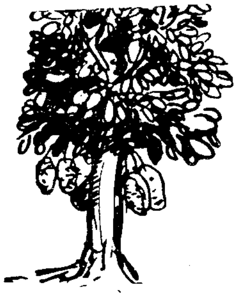
৮।

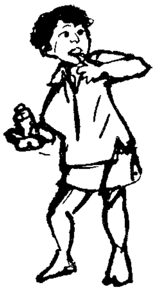


৯।



১০।





সঁহাৰি

১।

২।

৩।

৪।

৫।

৬।

৭।

৮।

৯।

১০।

(২০৫)

ভাগ্য পৰীক্ষা

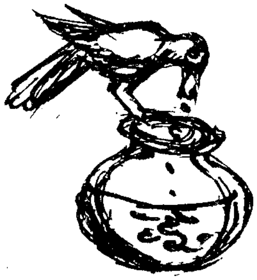
উদ্দেশ্য : ছবি চাই সাধু কব শিকা ।

খেলুৱৈ : ৫ জন

সময় : ১০ মিনিট

নিৰ্দেশ : এটা বাকচৰ ভিতৰত চিত্ৰ থকা সৰু সৰু কাগজৰ লাৰু আছে । তোমালোকে এজন এজনকৈ তাৰে একোটা লাৰু টানিবা । কাগজত যি ছবি থাকে তাৰ ওপৰত ২ মিনিটত এটা সাধু কবা । এটা উদাহৰণ দিয়া হৈছে । বিষয়বস্তুৰ সংগঠনৰ কাৰণে ২ নম্বৰ, ভাষাৰ কাৰণে ২ নম্বৰ আৰু স্পষ্টতাৰ কাৰণে ৩ নম্বৰ ।

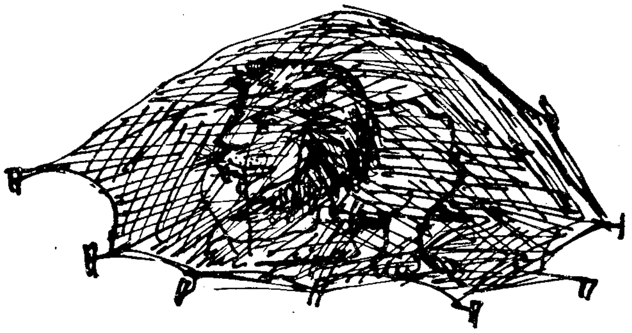
উদাহৰণ



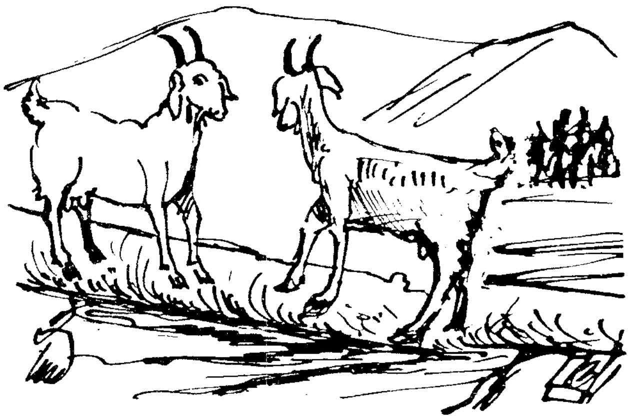
এটা কাউৰীৰ খুউব পানীৰ পিয়াহ লাগিল । দেখিলে এটা কলহত পানী আছে ; কিন্তু বহুত তলত আছে । কাউৰীয়ে এটা বুদ্ধি সাজিলে ;তাত এটা এটাকৈ শিলগুটি পেলাই দিবলৈ ধৰিলে । তেতিয়া পানী ওপৰলৈ আহিল । কাউৰীয়ে হেপাহ পলুৱাই পানী খাই উৰি গ'ল ।

খেল

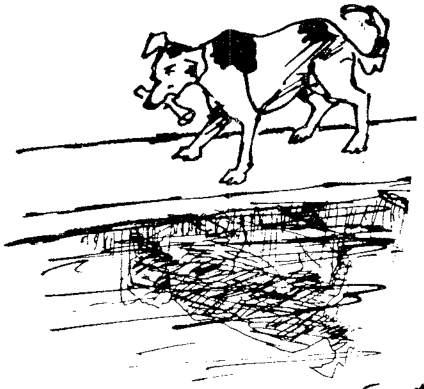
(১)



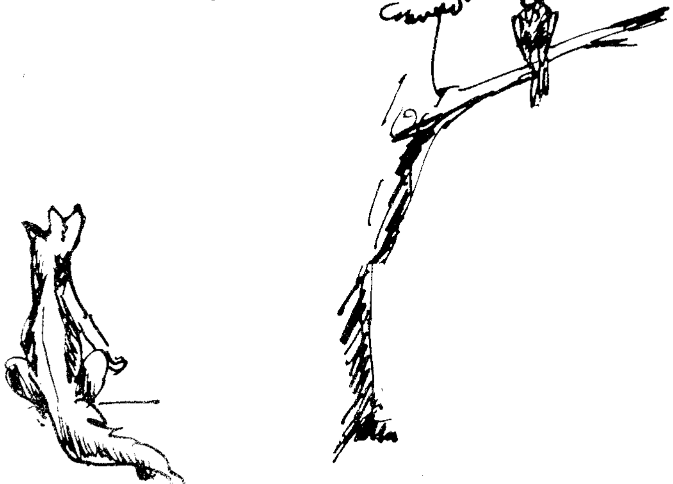
(২)



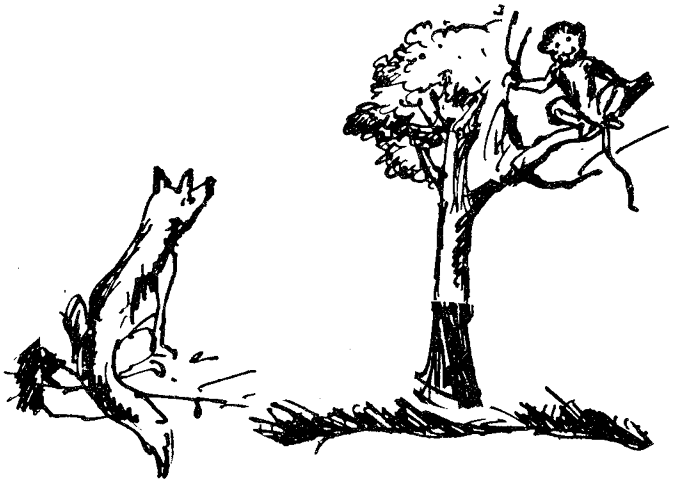
(৩)



(৪)



(৫)



সঁহাৰি : মৌখিকভাৱে দিবা

(২০৬)

অলঙ্কাৰ পৰিধান

উদ্দেশ্য : কেইজনমান বিশিষ্ট সাহিত্যিক তেওঁলোকৰ খ্যাতিৰ লগত চিনাকি কৰোৱা ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ২ মিনিট

নিৰ্দেশ : বৃত্ত এটাত কেইটামান উপাধি আৰু আনটোত কেইজন মান সাহিত্যিকৰ নাম দিয়া হৈছে । কোনজন সাহিত্যিকক কোনটো নাম দিয়া হৈছে তলৰ বাকচত লিখি উলিওৱা । তোমালোকৰ সুবিধাৰ কাৰণে প্ৰথমটো কৰি দিয়া হৈছে ।

খেল

সাহিত্যৰথী
পদ্মশ্ৰী,
অসম সাহিত্য সভাৰ সদস্য মহীয়ান,
ধ্বনিকবি ,
উপন্যাস সম্ৰাট
অগ্নিকবি,
বিহগী কবি,
ৰূপকোঁৱৰ,
গীতিকবি ।

ৰঘুনাথ চৌধাৰী
বিনন্দ চন্দ্ৰ বৰুৱা
প্ৰসন্নলাল চৌধুৰী
নলিনীবালা দেৱী
লক্ষ্মীনাথ বেজবৰুৱা
ৰজনীকান্ত বৰদলৈ
অম্বিকাগিৰী ৰায়চৌধুৰী
ড০ মহেশ্বৰ নেওগ
হীৰেণ ভট্টাচাৰ্য্য
জ্যোতিপ্ৰসাদ আগৰৱালা
কমলাকান্ত ভট্টাচাৰ্য্য

সঁহাৰি

১। বকুল বনৰ কবি আনন্দচন্দ্ৰ বৰুৱা ।
২।
৩।
৪।
৫।
৬।
৭।
৮।
৯।

(২০৭)

প্ৰশ্নৰ মালা

উদ্দেশ্য : বিভিন্ন ধৰণৰ প্ৰশ্নৰ মাজেৰে নজনা শব্দৰ তত্ত্ব উদ্ধাৰ ।

খেলুৱৈ : ছজনীয়া দুটা দল

সময় : ১০ মিনিট

নিৰ্দেশ : 'ক' দলৰ এজনে বিশেষ্য বা বিশেষণ পদৰ যি কোনো এটা শব্দ ভাবিবা আৰু বহীত লিখি থবা । 'খ' দলে এজন এজনকৈ প্ৰশ্ন কৰি কথাটো উলিয়াবা । উলিয়াব পাৰিলে ২ নম্বৰকৈ পাবা । নোৱাৰিলে 'ক' দলে নম্বৰ পাবা । পিছৰবাৰ 'খ' দলে ভাবিবা আৰু 'ক' দলে প্ৰশ্ন কৰিবা । প্ৰশ্ন কৰিবলৈ প্ৰতি দলে দুই মিনিটকৈ পাবা । কমেও ছয়বাৰ খেলিবা ।

উদাহৰণ খ দলে ভবা শব্দ 'পাৰ'

খেল

'ক' দল	'খ' দল
১। শব্দটো কেইটা আখৰৰ ?	১। দুটা আখৰৰ
২। বিশেষ্য নে বিশেষণ ?	২। বিশেষ্য
৩। জাতিবাচক নে সংজ্ঞাবাচক ?	৩। জাতিবাচক
৪। শিক্ষাৰ লগত, জন্তুৰ লগত, চৰাইৰ লগত নে কাৰ লগত জ্‌তি ?	৪। চৰাইৰ লগত
৫। ঘৰচীয়া নে বনৰীয়া ?	৫। ঘৰচীয়া
৬। ঠোট সৰু নে ডাঙৰ ?	৬। সৰু
৭। মাত লয় নে নলয় ?	৭। নলয়
৮। পূজাত লগায় নে ?	৮। লগায়
৯। পাৰ	৯। হয় ।

সঁহাৰি : মৌখিক ভাৱে

(২০৮)

জোলোঙাৰ মেকুৰী

উদ্দেশ্য : তাৰবাৰ্তা ফহিয়াই বহলাই লিখা ।

খেলুৱৈ : ৪ জন খেলুৱৈয়ে বেলেগে বেলেগে খেলিবা ।

সময় : ৪ মিনিট

নির্দেশ : তলত ২টা তাঁৰ বাৰ্তা দিয়া হৈছে । তাকে পঢ়ি বিষয়বস্তুখিনি বহলাই লিখা।

(ক)

মুখ্য সচিব, অসম, গুৱাহাটী ৬

ডিব্রুগড় । দুদিনীয়া প্রবল ধুমুহা বৰষুণ । সহস্রাধিক জীৱজন্তু বিপন্ন । ৰাজ আলি জলমগ্ন । খাদ্যাভাৱত আশ্রয় শিবিৰত মহামাৰী আৰু মৃত্যু । মাজ পথতে সাহায্যৰ অন্তৰ্ধান । নিশা দুবৃত্তৰ উৎপীড়ন । কর্তৃপক্ষ নির্বিকাৰ । তৎকালিন তদন্ত প্রার্থনা ।

প্রত্যক্ষদর্শী

(খ)

গৃহসচিব, দিচপুৰ

নলবাৰী । আগনিশা আধামিনিটীয়া প্রচণ্ড ভূমিকম্প । ১০ টা বহুমহলীয়া ঘৰ বিধ্বস্ত । শ শ.লোকৰ মৃত্যু সহস্রাধিক আহত । হস্পিতাল ঠাহ খাইছে । ঔষধ সৰঞ্জাম নাই । আহাৰ, আশ্রয় শিবিৰ নাই । কর্তৃপক্ষ হতবুদ্ধি । তৎকালিন পদক্ষেপ প্রার্থনা ।

বিধায়ক চলিহা

সঁহাৰি : নিজৰ কাগজত লিখিবা ।

(২০৯)

ছবি চাই খেলোঁ আহা

উদ্দেশ্য : ছবিৰ সহায়ত বাক্যৰ সম্পূৰ্ণকৰণ ।

খেলুৱৈ : ৩ জন

সময় : ১ মিনিট

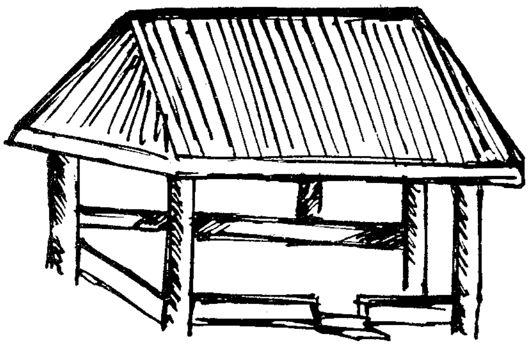
নিৰ্দেশ : প্ৰতিজনক তিনিটাকৈ অসম্পূৰ্ণ বাক্য আৰু চাৰিখনকৈ ছবি দিয়া হৈছে । তোমালোকে ছবিকেইখনৰ আলম লৈ বাক্যকেইটাৰ খালি ঠাই পূৰণ কৰিব লাগে । শেষৰ ফালে দিয়া সঁহাৰি পত্ৰত উপযুক্ত শব্দবোৰ লিখিবা । প্ৰতিটো শুদ্ধ সঁহাৰিৰ কাৰণে ১ নম্বৰ আৰু ভুলৰ বাবে -১ ।

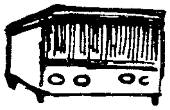
খেল

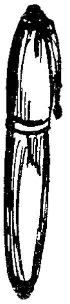
(ক) মাৰ্কনিয়ে ______(১)______ আবিষ্কাৰ কৰিছিল ।

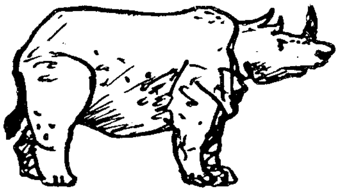
শংকৰ মাধৱে বৰপেটাত ধৰ্ম প্ৰচাৰৰ কাৰণে ___(২)___ স্থাপন কৰিছিল ।

কাজিৰঙাৰ ______(৩)___পৃথিৱী বিখ্যাত ।







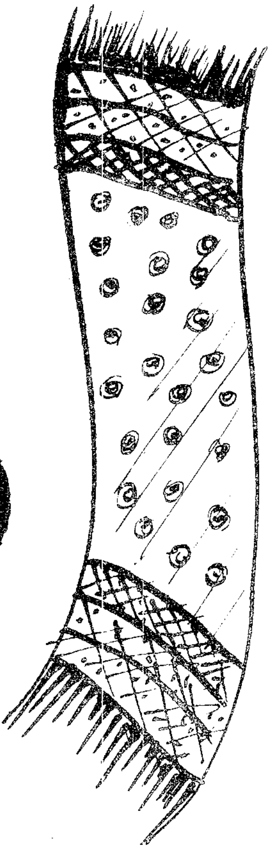


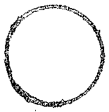
(খ)

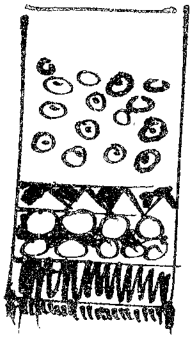
(১) আৰ্যভট্টই __________ আৱিষ্কাৰ কৰিছিল ।

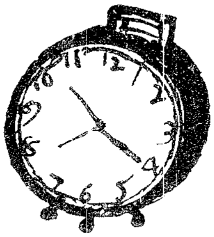
(২) গুৱালকুছি ____________ কাৰণে বিখ্যাত ।

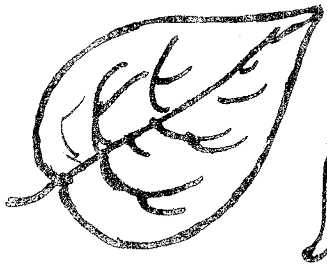
(৩) ____________ অসমীয়া সংস্কৃতিৰ বাহক ।

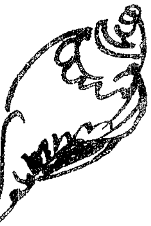










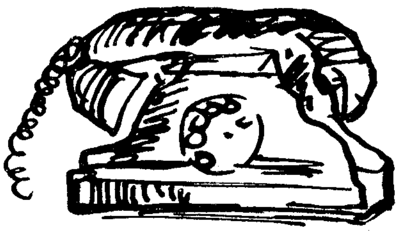


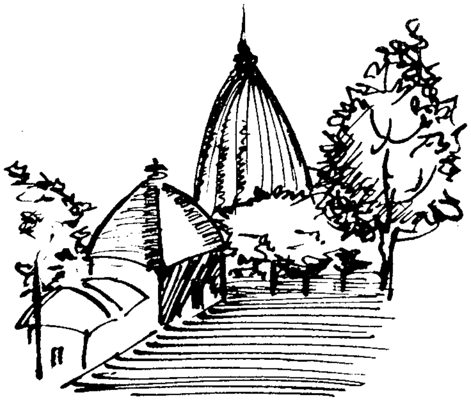
(গ)

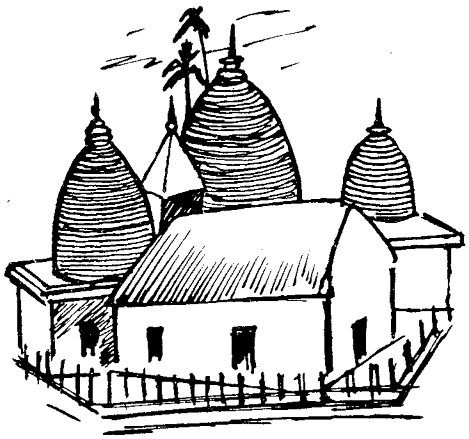
(১) জন বেয়াৰ্ডে __________ আৱিষ্কাৰ কৰিছিল ।

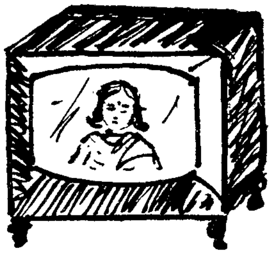
(২) শিৱসাগৰত আহোম স্বৰ্গদেউসকলে বহুত ____________ সাজিছিল ।

(৩) গুৱাহাটীৰ ____________ চাবলৈ বিভিন্ন মানুহ আহে ।









সঁহাৰি

ক) (১) (২) (৩)
খ) (১) (২) (৩)
গ) (১) (২) (৩)

(২১০)

বাক্যৰ তিনিঠেঙীয়া দৌৰ

উদ্দেশ্য : অৰ্থৰ সংগতিলৈ চাই বাক্যৰ সংযোগ ঘটাই পৰিচ্ছেদ গঠন ।

খেলুৱৈ : ২ জন

সময় : ৩ মিনিট

নিৰ্দেশ : এইটো খেল ছয় ৰাউণ্ডত খেলা হ'ব । 'ক' ই এটা বাক্য কবা । 'খ' ই সেই বাক্যৰ লগত অৰ্থগত সঙ্গতি থকা অনৰ এটা বাকৰ ক'বা । ততালিকে 'ক' ই আন এটা বাকৰ ক'বা । তেনেদৰে ৮ টা বা ৯ টা বাক্যৰ এটা পৰিচ্ছেদ কৰিবা । দ্বিতীয় ৰাউণ্ড 'খ' ই আৰম্ভ কৰিবা । কব পাৰিলে ১ নম্বৰ পাবা । এজনে কব নোৱাৰিলে সিজনে কৈ ১ নম্বৰ বোনাচ পাবা ।

উদাহৰণ

ক	খ
বতৰ বেয়া ।	বৰষুণ দিব পাৰে ।
বাহিৰলৈ ওলাব নোৱাৰি ।	মই ফুৰিবলৈ যাম ।
ছাতি নিব লাগিব ।	মোৰ ছাতি নাই ।
আজিকালি ছাতিৰ বৰ দাম ।	মই এটা ছাতি কিনিম ।
জনতা বজাৰত ছাতি সস্তা ।	

খেল

১ম ৰাউণ্ড 'ক' ই আৰম্ভ কৰিবা ।
ৰাম ভাল ল'ৰা ।

২য় ৰাউণ্ড 'খ' ৰে আৰম্ভ
আজি ৰবিবাৰ ।

৩য় ৰাউণ্ড 'ক' ৰে আৰম্ভ
বিহু আমাৰ জাতীয় উৎসৱ ।

৪ৰ্থ ৰাউণ্ড 'খ' ৰে আৰম্ভ
পুথি ভঁৰাললৈ যাবানে ?

৫ম ৰাউণ্ড 'ক' ৰে আৰম্ভ
আজি বিদ্যালয়ৰ বাৰ্ষিক উৎসৱ ।

৬ষ্ঠ ৰাউণ্ড 'খ' ৰে আৰম্ভ
আকাশখন বৰ গোমা যেন লাগিছে ।

সঁহাৰি : মৌখিক ভাৱে

(১৩) ১। কদম
২। কৰত
৩। কম
৪। দমকল
৫। বকুল
৬। পদুম
৭। কুশল
৮। তপত
৯। তল্ বল
১০। কল্ কল্
১১। মগৰ,
১২। তগৰ,
১৩। কল
১৪। বল
১৫। মল
১৬। দল
১৭। কল্ মল
১৮। কমল
১৯। পবন
২০। গপ
২১। দগ্‌মগ
২২। দুশ
২৩। দমন
২৪। ৰবৰ
২৫। কৰ
২৬। তপ
২৭। মন
২৮। কুপ
২৯। তন
৩০। লৰ
৩১। বৰ
৩২। শপত
৩৩। শতদল
৩৪। বন
৩৫। মৰত
৩৬। দল বল
৩৭। বতৰ
৩৮। মগ
৩৯। কম
৪০। কমল
৪১। পণ
৪২। দপ্ দপ্
৪৩। দুল
৪৪। তৰল
৪৫। তপন
৪৬। নৰ
৪৭। পৰ
৪৮। গৰল
৪৯। কবৰ
ইত্যাদি

(১৪) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই ।

(১৫)

‘ক’ বাট	‘খ’ বাট
নিগনি	পোক
মাছ	লালুকী
পুঠি	কেঁচু
খলিহনা	পৰুৱা

(১৬)

লতা	তাল	তলা	লাত	**আচল**	লাচ	আলচ	চলা
ফাল	ফলা	লফা	লাফ	**ৰজা**	ৰাজ	জৰা	জাৰ
পাত	তপা	পতা	তাপ	**ৰখা**	ৰাখ	খৰা	খাৰ
ৰবি	বিৰ	বৰি	ৰিব্	**চাপ**	পাচ	পচা	চপা

(৭)

ক দলৰ	খ দলৰ	গ দলৰ
১। শ্র	১। প্র	১। ষ্ঠ
২। ন্দ্র	২। ঔ	২। ত
৩। গ	৩। জ্ঞ	৩। ঙ্ক্ষ
৪। ন্ধ	৪। ল্প	৪। স্ক
৫। ষ্ট্য	৫। ন্ধ্য	৫। ষ্ট্র
৬। ক্ত	৬। স্তু	৬। র্দ্ধ

(৮) টিকনি থকা বৰ্ণ - ই, ঈ, উ, ঊ, ট, ঠ   নেজ থকা বৰ্ণ - ঐ, ঔ, ত্র, এ, ঞ, ও

হাকোটা থকা বৰ্ণ - ধ, ক, ক্ষ, ক্র, ক্রু, ঋ, খ

(৯) অ আ ; উ ঊ ড ; ঋ ঋ ; এ
ঐ ; ও ঔ ; চ ছ ; প ন ; ক
ঝ ধ ব ৰ ৰ ; য য় ষ ;
ট ঢ ঢ়

(১০) স ল ক ′ ঘ অ এ ব
ও ক্ষ ঢ় ঔ
ফ ৰ ঈ ঙ ম ৎ ই
ঊ ট ঠ প ঞ ৰ জ

(১১) (ক) ন্ধ ১২ বাৰ (খ) লি ৮ বাৰ (গ) ক ৮ বাৰ (ঘ) ক্ষ ৭ বাৰ

(১২)

ক		খ	
১। ভাৰত,	২। মৰত,	১। মগৰ,	২। মহা,
৩। মহা,	৪। হাৰ,	৩। মৰ,	৪। সাৰ,
৫। ভাৰ,	৬। ভাত,	৫। হাৰ,	৬। গৰ,
৭। ৰত,	৮। হাত,	৭। ৰহা,	৮। গৰম,
৯। মত,	১০। তৰ,	৯। মহা,	১০। সাম,
১১। মৰ,	১২। ৰভা	১১। গম	১২। সাগৰ

(২৪) ১। অপৰিসীম, ২। অভয়াৰণ্য, ৩। অবৰ্ণনীয়, ৪। অশোভনীয়,
৫। অক্ষমনীয়, ৬। অসম্পূৰ্ণতা, ৭। অমৰাৱতী, ৮। অপৰিপক্ক,
৯। অসহনীয়

(২৫)

ফলমূল

১। সুমথিৰা
২। নাৰিকল
৩। কঠাল
৪। মধুৰি
৫। আম

গুণ

১। মৰম
২। চেনেহ
৩। দয়া
৪। ক্ষমা
৫। ভাল

পঢ়াশালিৰ আচবাব

১। বিশ্বকোষ
২। অভিধান
৩। কিতাপ
৪। কলম
৫। ঘড়ী

ঘৰৰ অংশ

১। দুৱাৰ
২। খিৰিকী
৩। মাৰলি
৪। কোঠা
৫। বেৰ

পাচলি

১। আলু
২। পটল
৩। অমিতা
৪। বিলাহী
৫। চজিনা

(২৬) ১) আগ্ৰাৰ ২) আগ্ৰা ৩) অগ্ৰা ৪) তাজ
৫) মহল ৬) তাম ৭) হজ ৮) লতা
৯) তাল ১০) জহ ১১) মতা ১২) পৃথিৱী
১৩) ৱীথি ১৪) বিখ্যাত ১৫) খ্যাত

(২৭) পুথি : পুঠি জান : যান বাট : বাত হাত : হাট
শৰ : সৰ বীণা : বিনা কূল : কুল যোৰ : জোৰ
বিশ : বিচ শুৰ : সুৰ শাড়ী : শাৰী

অসমীয়া ভাষাৰ খেলঃ

বাকচ	বাক্	বাচা	চাবা	চকা
হাৰ	ৰাহ	হৰা	ৰহা	
কটা	কাট	টকা	টাক	
ৰাম	মৰা	মাৰ	ৰমা	

(১৭) ১। গৰল ২। কলম ৩। জগত ৪। শকত
৫। শৰত ৬। বালিময় ৭। জকাই ৮। আজি
৯। অবতৰ

(১৮) ১) কলম ২) পলম ৩) মলম ৪) কলহ ৫) জলদ
৬) অলস ৭) তৰল ৮) বৰল ৯) সৰল ১০) বিৰল
১১) পল ১২) ছল ১৩) লৰ ১৪) লোক ১৫) লুচি
১৬) লিখন

(১৯) ক) কু, ল, ব → বকুল খ) ভা, ক, লু → ভালুক গ) ত, ৰ, গ → তগৰ
ঘ) মা, য়, ল, হি → হিমালয় ঙ) দা, ন, র্ম→ নর্মদা

(২০) ক) চৰণ, ধৰণ, বৰণ, মৰণ, ভৰণ, হৰণ
খ) সৰলা, সৰহ, সৰকা, সৰব্র, সৰদ, সৰযু, সৰগ গ) গঠন, গঢ়ন, গজন, গমন, গলন, গণন
ঘ) বিজন, ভজন, গজন, স্রজন, ৰাজন, সাজন ঙ) বনজ, বনৰৌ, বনমৌ, বননি

(২১) ক) প্রতিযোগিতা খ) প্রয়োজনীয় গ) মহাভাৰত
ঘ) সহানুভূতি ঙ) আবতৰীয়া চ) পলাশবাৰী
ছ) বিজতৰীয়া

(২২) ক) তীর্থস্থান, খ) ৰঙ্গমঞ্চ, গ) জল-জল, ঘ) অগ্নিকাণ্ড,
ঙ) সান্ধ্য-আইন, চ) প্রতিলিপি, ছ) খণ্ড-বিখণ্ড জ) অগ্নিস্নান

(২৩) ১। বিয়াগোম, ২। ভগবান, ৩। অৰণ্য, ৪। বৰষুণ,
৫। পঢ়াশালি, ৬। দিবাকৰ, ৭। মৰিশালি, ৮। বাটি,
৯। লোমহর্ষক, ১০। চিত্তাকর্ষক

(৩২) পাঁচ → পঞ্চম : বীণাই এইবাৰ পৰীক্ষাত পঞ্চম স্থান লাভ কৰিছে ।
দুই → দ্বিতীয় : তেওঁ দ্বিতীয় বাৰৰ বাবে দিল্লীলৈ আহিছে ।
সাত → সপ্তম : লীনা সপ্তম শ্ৰেণীলৈ উত্তীৰ্ণ হৈছে ।
ন → নৱম : পৰাগে নৱম শ্ৰেণীত পঢ়ি আছে ।
এঘাৰ → একাদশ : অমৰে সাঁতোৰ প্ৰতিযোগিতাত একাদশ স্থান পাইছে ।
চৈধ্য → চতুৰ্দশ : তেওঁৰ চতুৰ্দশ জন্ম দিবসত আমি উপস্থিত আছিলোঁ ।
ওঠৰ → অষ্টাদশ : আজি হীৰাৰ মাকৰ অষ্টাদশ মৃত্যু দিবস ।
উনৈশ → উনবিংশ : উনবিংশ শতিকাত ইউৰোপত শিল্প বিপ্লৱে যুগান্তৰ আনিছিল ।
বিশ → বিংশ : বিংশ শতিকাত বিজ্ঞান আৰু প্ৰযুক্তি বিজ্ঞানে যথেষ্ট অগ্ৰগতি লাভ কৰিছে ।
একৈশ → একবিংশ : বীণাৰ একবিংশ জন্ম দিবসলৈ মোক নিমন্ত্ৰণ কৰিছে ।

(৩৩) (১) অগ্নি, কীৰ্ত্তন, ৰঙ্গশালা, সান্ধ্যআইন ।　(২) বৰ্ষা, পূৰ্ণিমা, বহ্নিমান, অনুসন্ধান ।
(৩) ঈৰ্ষা, সঙ্গীত, যুধিষ্ঠিৰ, আগ্নেয়গিৰি ।　(৪) দৈৰ্ঘ্য, কৰ্ত্তব্য, অভিসন্ধি, জলসিঞ্চন ।

(৩৪) ১। ক) জ্ঞান, খ) বিজ্ঞ, গ) বিজ্ঞান, ঘ) প্ৰজ্ঞা, ঙ) বৈজ্ঞানিক
২।ক) আজ্ঞা, খ) ৰঞ্জন, গ) কুঞ্জ, ঘ) ব্যঞ্জনা, ঙ) অগন
৩।ক) বিষ্ণু, খ) কৃষ্ণ, গ) উষ্ণ, ঘ) সহিষ্ণু, ঙ) বৈষ্ণৱ
৪।ক) ৰান্ধনি, খ) বন্ধ, গ) অন্ধ, ঘ) ধৰ্মান্ধ ঙ) বান্ধোন
৫।ক) সম্বন্ধ, খ) সম্বল, গ) সম্বোধন, ঘ) নশ্বৰ, ঙ) অনাড়ম্বৰ
মন কৰিব লগীয়া এই যে উত্তৰত দিয়া শব্দৰ উপৰিও অন্য শুদ্ধ শব্দ ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰিব ।

(৩৫) ১) একাদশী　২) দ্বিজ　৩) ত্ৰিপাক্ষিক　৪) চতুষ্পদ
৫) পঞ্চানন　৬) ষড়ানন　৭) সপ্তৰ্ষি　৮) অষ্টবসু
৯) নৱ-মল্লিকা　১০) দশমূল

(৩৬)

(ক)	(খ)	(গ)
ধৰম	কৰত	জগৰ
ৰবৰ	ৰবৰ	জগত
মৰম	তৰহ	মৰত

অসমীয়া ভাষাৰ খেলঃ

(২৮)

'ক' দল	'খ' দল
ৰংপুৰ	পুৰকায়স্থ
তেজপুৰ	পুৰবাসী
জয়পুৰ	পুৰনাৰী
নূপুৰ	পুৰদেৱতা
নাগপুৰ	পুৰণি

(২৯) 'ক'

দ		ক		
ৰা	ই	জ		হাঁ
	ক'	লা	মা	হ
ল'	ৰা			

'খ'

	আ		ৰু	
ম	হা	সা	গ	ৰ
আ	পে	ল		
গ	ৰু			
সা	প			

(৩০)

ক	ম	জ
কঁহৰা	মৰাণ	জাঁজী
কাবেৰী	মহ	জিলী
কমল	মইনা	জামু
কমলা	মহানদী	জবা
কুকুৰ	মধুৰি	জেব্ৰা
কেতেকী	মালতী	আম

(৩১)

আপুনি : আপুনি, আপোনাক, আপোনাৰ দ্বাৰা, আপোনালৈ, আপোনাৰ পৰা, আপোনাৰ

কৰবা : কৰবালৈ, কৰবাৰ পৰা, কৰবাত

কিহবা : কিহবাই, কিহবা, কিহবাৰ দ্বাৰা, কিহবালৈ, কিহবাৰ, কিহবাত

কোনো : কোনোৱে, কোনোবা কাৰোবাক, কাৰোবাৰ দ্বাৰা, কাৰোবালৈ, কাৰোবাৰ পৰা, কাৰোবাৰ, কাৰোবাৰ ওপৰত

কোনোবা : কোনোবাই, কোনোবাক বা কাৰোবাক, কাৰোবাৰ দ্বাৰা, কাৰোবাৰ, কাৰোবাৰ ওপৰত

সি : সি, তাক, তাৰ দ্বাৰা, তালৈ, তাৰ পৰা, তাৰ, তাৰ ওপৰত

(ঘ)	(ঙ)
অলক	তপত
লহৰ	গৰল
পৰম	ৰমক

(৩৭) সঁহাৰি দিয়া নাই

(৩৮) ১। টিকনি, ২। নয়ন, ৩। কাণ, ৪। নাক, ৫। মুখ,
৬। থুতৰি, ৭। ডিঙি, ৮। কান্ধ, ৯। বাহু, ১০। কোমৰ,
১১। আঁঠু, ১২। কলাফুল, ১৩। চৰণ,

(৪০) ১। কলা বগা ৰঙা; ২। গহন হাবি বননি; ৩। লহৰ সাগৰ পানী;
৪। গোটা তৰল জুলীয়া; ৫। মোৰ আমাৰ তুমি;

(৪১) (১) তক্ষক, (২) ভক্ষক, (৩) শিক্ষক, (৪) অক্ষৰ, (৫) সাক্ষৰ,
(৬) ৰাক্ষস, (৭) সক্ষম, (৮) অক্ষম, (৯) অক্ষয়, (১০) অক্ষত

(৪২) ১) দশক, ২) কবৰ; শ = এশ, ক = তই ক
৩) কথক, ৪) বহক দ = গভীৰ, হ = ডাঙৰ হ
৫) বহল ৬) নকল থ = ভালকৈ থ ই = এইজন (অসন্মানত)
৭) লহৰ ৮) ইহঁত ন = নতুন, ব = তাঁতৰ আহিলা
৯) কলহ ১০) বহন ৰ = অপেক্ষা কৰ, মৌ = মৌ মাখি
১১) বৰল ১২) কলমৌ
১৩) বলদ

(৪৩) ১। ইকৰা, ফকৰা, মকৰা ২। অকটা, লিকটা, বিকটা
৩। তপত, শপত, ৰূপত ৪। আহাৰ, বিহাৰ, প্ৰহাৰ.
৫। খবৰ, কবৰ, অবৰ
[অবৰ এটা পাৰিভাষিক শব্দ ; ইংৰাজী 'under' শব্দৰ সলনি ব্যৱহাৰ হয় । যেনে ,'অবৰ সচিব' 'under secretary']

(৪৪) (ক)

১। ডাৱৰ
২। ঠাৱৰ
৩। সুৱগা
৪। শুৱণি
৫। কুঁৱলী
৬। ৰোৱনী
৭। দুৱৰী
৮। কোঁৱৰ
৯। বোৱনী
১০। দেৱৰ
১১। সুৱদি
১২। কুঁৱৰী

(খ)

১। অৱশ
২। যৌৱন
৩। কৈৱৰ্ত
৪। আৱৰ্ত
৫। জীৱনী
৬। শ্ৰৱণ
৭। ৰেৱতী
৮। যুৱক
৯। লৱণ
১০। ভৱন
১১। যুৱতী

(৪৫) (ক)

১) পদ্মনাভ
২) পদ্মৰাগ
৩) পদ্মশ্ৰী
৪) পদ্মলোচন
৫) পদ্মবিভূষণ

(খ)

১) চন্দ্ৰকলা
২) চন্দ্ৰগ্ৰহণ
৩) চন্দ্ৰমুখী
৪) চন্দ্ৰমল্লিকা
৫) চন্দ্ৰকান্তি
৬) চন্দ্ৰমুখ
৭) চন্দ্ৰবদন

(গ)

১) সূৰ্যগ্ৰহণ
২) সূৰ্যমুখী
৩) সূৰ্যকান্তি
৪) সূৰ্যমণ্ডল

(ঘ)

১) দণ্ডপাণি
২) দণ্ডধৰ
৩) দণ্ডবিধান
৪) দণ্ডবিধি

(ঙ)

১) ৰক্তচাপ
২) ৰক্তপাত
৩) ৰক্তবীজ
৪) ৰক্তস্ৰাৱ

(চ)

১) অগ্নিশিখা
২) অগ্নিবাণ
৩) অগ্নিকাণ্ড
৪) অগ্নিগড়
৫) অগ্নিপৰীক্ষা
৬) অগ্নিশৰ্মা

(ছ)

১) শিৰোমণি
২) শিৰোধাৰ্য
৩) শিৰোনামা
৪) শিৰচ্ছেদ
৫) শিৰোগত

(জ)

১) ছত্ৰছায়া
২) ছত্ৰভংগ
৩) ছত্ৰপতি

(ঝ)

১) জলকোঁৱৰ
২) জলক্ৰীড়া
৩) জলচৰ
৪) জলপান
৫) জলপ্ৰপাত
৬) জলহস্তী

(৪৬) ১। বিচনী ২। ৰোৱনী ৩। ডাইনী ৪। মালিনী ৫। কাহিনী
৬। এজনী ৭। ৰুক্মিনী ৮। নলিনী ৯। বোৱনী ১০। ফেনী
১১। ভনী ১২। দানী ১৩। মানী ১৪। ধনী ১৫। পানী
১৬। ঘানী ১৭। খুনী ১৮। বাঘিনী ১৯। ডাকিনী

১। উদয়
বেলি অস্ত

২। বিৰহ
প্ৰেম মিলন

৩। ধনী
ধন দুখীয়া

৪। প্ৰবেশ
ভাওনা প্ৰস্থান

৫। নতুন
দিন পুৰণি

৬। শকত
ৰোগ খীন

৭। গধূৰ
দীঘল পাতল

৮। ওখ
স্বাস্থ্য চাপৰ

৯। গ্ৰহণ
বিবাহ বৰ্জন

(৪৭) ক) **মহকুমাত থকা গাওঁ সমূহ হ'ল** : আঠগাওঁ, ছয়গাওঁ, দেৰগাওঁ, নগাওঁ আৰু সাতগাওঁ

খ) **ফুলৰ তোৰা :** মেঘ, বৰফ, হ্ৰদ, নিজৰা আৰু নদী

গ) **শব্দৰ মালাত থাকিব :** সতিনী, ডাইনী, ৰঙিলী, বাঘিনী আৰু পখিলী

(৪৮) ১। পাৰ
অপাৰ
পৰিষ্কাৰ

২) ৰাম
আৰাম
নন্দৰাম

৩) হৰ
ৰহৰ
অহংকাৰ

৪। শেষ
অশেষ
অৱশেষ

৫) পৰা
ৰজিতা
পৰাজিত

(৪৯) ক) শেৱালী খ) তগৰ গ) গোলাপ

(৫০) ক) সিংহ, বাঘ, জেব্ৰা, গাহৰি , হৰিণ খ) ঘৰিয়াল , ভালুক, ঘোঁৰা, ম'হ, হাতী
গ) গঁড় , ছাগলী, শিয়াল, বলদ, মেকুৰী

(৫১) ১। কুমাৰ ২। কমাৰ ৩। সোণাৰী ৪। খনিকৰ ৫। কচাই
৬। স্থাপত্যবিদ ৭। ৰাজমিস্ত্ৰি ৮। মুচী ৯। ধোবা ১০। শিপিনী
১১। চিত্ৰকৰ ১২। মণ্ডল ১৩। গণক ১৪। দৰ্জী ১৫। মহৰি

(৫২) ১। প্ৰতিযোগিতা ২। উপকাৰী ৩। সহযোগিতা
৪। প্ৰয়োজনীয়তা ৫। পাৰদৰ্শী ৬। অল্পভাষিতা
৭। পক্ষপাতী ৮। হিতাকাঙ্ক্ষিতা ৯। মহানুভৱতা
১০। সাহসিকতা ১১। সত্যবাদী ১২। আন্তৰিক
১৩। উৎফুল্ল ১৪। বিমৰ্ষতা ১৫। সাধু

(৫৩) ক) আপেল, লহৰ, ৰঞ্জন, ন-জোন, নয়ন, নহৰু
খ) জাহাজ, জখলা, লালুকি, কিতাপ, পখিলা

(৫৪) ২। গম্ গম্, ৩। ৰম্ ৰম্, ৪। চম্ চম্, ৫। টক্ টক্, ৬। টুপ্ টুপ্,
৭। টপ্ টপ্, ৮। ৰপ্ ৰপ্, ৯। কট্ কট্, ১০। কেট্ কেট্, ১১। ঘট্ ঘট্,
১২। হিৰ্ হিৰ্, ১৩। গিৰ্ গিৰ্, ১৪। টি-টি, ১৫। ডপং জপং ১৬। হো হো,
১৭। বক্ বক্, ১৮। গুৰুম্ গুৰুম্, ১৯। হিচ্ হিচ্ ২০। ধম্ ধম্
২১। ধিন্ ধিন্, ২২। পট্ পট্

[এইবোৰত বাহিৰেও আন বহুতো ধ্বন্যাত্মক শব্দ গঠন কৰিব পাৰিবা]

(৫৫) ১। পঙ্কজনেত্ৰী, কমলনয়ন ২। চন্দ্ৰমুখী, ইন্দুমুখী, ইন্দুবালা
৩। হৰিণীনয়না, মৃগনয়না ৪। সূৰ্য্যমুখী
৫। গিৰিপদ ৬। হলধৰ

(৫৬) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই ।

(৫৭) **১নং ঢাল**

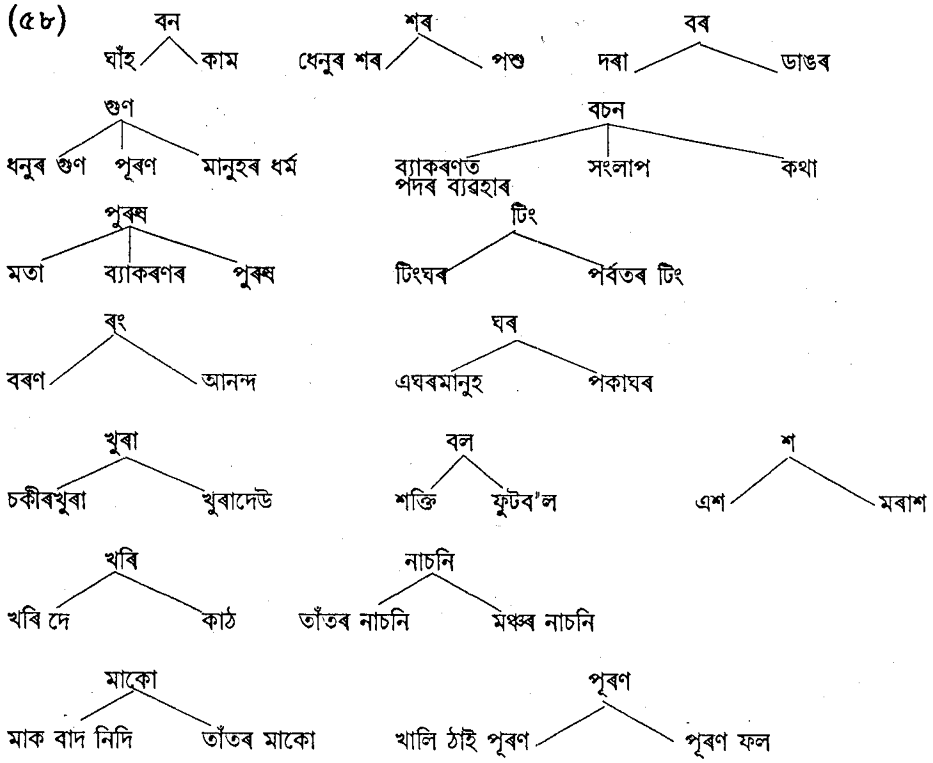
গুণ-গৰিমা	
দীঘল	চুটি
তৰু-লতা	
মান-সন্মান	
বেঁকা	পোন
আশা-আকাঙ্ক্ষা	

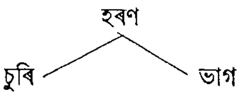
২নং ঢাল

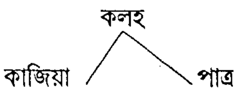
দাম-দৰ	
জমা	খৰচ
ভোগ-বিলাস	
খা-খবৰ	
দিন	ৰাতি
তৰু-লতা	

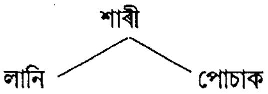
[কেতিয়াবা দুয়োজনৰ কিছুমান উত্তৰ একেও হ'ব পাৰে ।]

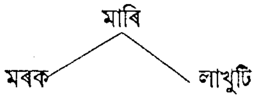
(৫৮)

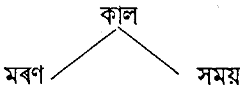

বন
ঘাঁহ
কাম
শৰ
ধেনুৰ শৰ
পশু
বৰ
দৰা
ডাঙৰ
গুণ
ধনুৰ গুণ
পূৰণ
মানুহৰ ধৰ্ম
বচন
ব্যাকৰণত পদৰ ব্যৱহাৰ
সংলাপ
কথা
পুৰুষ
মতা
ব্যাকৰণৰ
পুৰুষ
টিং
টিংঘৰ
পৰ্বতৰ টিং
ৰং
বৰণ
আনন্দ
ঘৰ
এঘৰমানুহ
পকাঘৰ
খুৰা
চকীৰখুৰা
খুৰাদেউ
বল
শক্তি
ফুটব'ল
শ
এশ
মৰাশ
খৰি
খৰি দে
কাঠ
নাচনি
তাঁতৰ নাচনি
মঞ্চৰ নাচনি
মাকো
মাক বাদ নিদি
তাঁতৰ মাকো
পূৰণ
খালি ঠাই পূৰণ
পূৰণ ফল

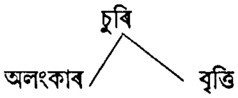












(৫৯) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই

(৬০) ১। ৰংপুৰ ২। বৰ্ষা ৩। আশ্ৰয় ৪। আকৰ্ষণ ৫। আগ্ৰহ
৬। নৰ্মদা ৭। সংসাৰ ৮। অংক ৯। লংকা ১০। ব্ৰহ্মপুত্ৰ
১১। উত্তৰ ১২। কংস

(৬১) ক) মধু → মধুৰ, মাধুৰ্য্য, মধুৰতম, মাধুৰিমা খ) **গম্ভীৰ** → গাম্ভীৰ্য্যপূৰ্ণ, গাম্ভীৰ্য্য
গ) **সৰল** → সৰলতা, সৰলীকৰণ, সৰলীকৃত ঘ) সেউজ → সেউজীয়া, সেউজী, সেউজবুলীয়া
ঙ) **উজ্বল** → উজ্বলতা, উজ্বলতৰ, উজ্বলতম, অনুজ্বল

(৬২) ক)ধন → ধনী, নিৰ্ধনী, ধনাঢ্য, ধনবান, ধনবন্ত
খ)চতুৰ → চাতুৰ্য্য , চতুৰালি, চতুৰতা, চাতুৰী
গ)ৰজা → ৰাজহ, ৰাজপাট, ৰাজণ্য, ৰাজতন্ত্ৰ, ৰাজৰোহ
ঘ)জোন → জোনবাই, জোনাক, জোনাকী, জোনালী
ঙ)দীপ → দীপালী, দীপাৱলী, দীপান্বিতা, প্ৰদীপ, দীপ্তি
চ) পিতা → পিতৃ, পিতামহ, প্ৰপিতামহ, পিতাদেউ
ছ)ধৰ্ম → ধৰ্মপ্ৰাণ, ধৰ্মীয়, ধৰ্মৰাজ, ধৰ্মভীৰু, ধৰ্মনিষ্ঠ
জ)দেশ → দেশীয়, স্বদেশ, বিদেশ, স্বদেশী, বিদেশী, দেশজ
ঝ)পুৰু→ পৌৰুষ, পুৰুষত্ব, কাপুৰুষ, সুপুৰুষ, মহাপুৰুষ
ঞ) দোষ → দোষী, নিৰ্দোষী, প্ৰদোষ, দোষভঞ্জন

(৬৩) **১ম ৰাউণ্ড** → লাহতী, বঙিলী, ৰাংঢালী, দাংকাচী, টিপচী
২য় ৰাউণ্ড → বেঙেৰী, লেঙেৰী, খোৰতী, কাণী, খুৰী

৩য় ৰাউণ্ড → পেনেৰী, আন্ধেৰী, লেতেৰী, আঁজলী, লাজুকী, ৰচকী, কথকী, ৰঙিলী, ৰাংঢালী, কান্দুৰী, দ্বন্দুৰী, দাংকাটী, ধেন্দেলী

৪ৰ্থ ৰাউণ্ড → সুন্দৰী, ৰূপাহী

৫ম ৰাউণ্ড → চুৰুণী, বান্দৰী, কেতেৰী, থুপৰী, শাখিনীউ, যখিণী, ৰাক্ষসী, ভূতুনী, কুটনী

৬ষ্ঠ ৰাউণ্ড → ঢেপেচী, পেটেলী

(৬৪) **(ক)** ১। কল
২। কাৰৈ
৩। কাছ
৪। বলী

(খ) ১। দেৱী
২। মাহী
৩। ভনী
৪। ছাত্ৰী

(৬৫) ১) ক্ + ঋ + প্ + অ + ণ = কৃপণ, ২) ক্ + ঋ + ষ্ + ণ + অ = কৃষ্ণ,
৩) ব্ + ই + ষ্ + ণ্ + উ = বিষ্ণু, ৪) প্ + ৰ্ + অ + ণ্ + আ + ম্ = প্ৰণাম

(৬৬) ক) কৰৰা খ) বৰমা গ) তৰাজান ঘ) তিতাবৰ ঙ) গোৱালপাৰা

(৬৭) **ক)** ১। উল্কাপাত (ল্ক)
২। উত্তাপ (ত্ত)

খ) ১। বহ্নিমান (হ্ন)
২। অম্লান (ম্ল)

গ) ১। পুৰস্কাৰ (স্ক)
২। পূৰ্ণিমা (র্ণ)

ঘ) ১। দুৰ্ঘটনা (র্ঘ)
২। কল্পনা (ল্প)

ঙ) ১। অনুষ্ঠান (ষ্ঠ)
২। ৰঞ্জন (ঞ্জ)

(৬৮) ১। কাগজ ২। ৰঙা ৩। পানী ৪। সূতা ৫। চাহ
৬। পালেং শাক ৭। খং

(৬৯) **(ক)**

ক’লা বাঘ - বৰল, বলি, ললা, যা, চিলা
বগা বাঘ - ঘৰ, কব, দৈ, যা

(খ)

ক’লা বাঘ - জলা, ৰহৰ, ৰিং, ৰব, থু
বগা বাঘ - নাম, লগ, ককা, তাঁৰ, অত

(৭০) (ক) ১। বাদল, ২। চোতাল, ৩। ভূগোল, ৪। বিৰল, ৫। কাজল,
৬। সদল, ৭। সবল, ৮। বিভোল

(খ) ১। সাগৰ, ২। মগৰ, ৩। সুন্দৰ, ৪। কবৰ , ৫। উত্তৰ ,
৬। গহ্বৰ, ৭। মুদ্গৰ, ৮। বৰ্বৰ, ৯। ভাগৰ, ১০। মামৰ

(৭১) (ক) গ (খ) ঘি (গ) ন (ঘ) ক (ঙ) ক, ব

(৭২) (ক)

			বা			
ভ			ই			
ম			দে			
ক	কা	দে	উ	তা		
	উ			ক	ই	না
	ৰী			ৰ		

(খ)

		বা		ৰা	
	অ	প	ৰা	জি	তা
	ব				ৰৈ
ব	র্ণ				
	নী				
	য়				

(৭৩) (ক) ব, বগা, বগৰী, বলাকাৰ, বন গাহৰি, বৰফৰ ঘৰ
(খ) নে, নেতা, নেগুৰ, নেত্ৰালয়, নেৰানেপেৰা
(গ) ল, লতা, ললিতা, লতাশিল, লতামাকৰি, লগুৰা লিকটো

(৭৪) ১। **ছবি** = বিছ, বিছা, ছাবি, বছ, বছা, বাছি
২। **থাল** = থল, থুল, থিলা, থলা, থলো, থলে
৩। **লাভ** = ভাল, ভুল, লোভ, ভোল, ভোলা, লাভা
৪। **জবা** = বাজ, বীজ, জীব, বুজ, বুজা, বজা
৫। **বিহ** = হবি, বিহু, বহ, হব, বাহ, বহু
৬। **নীল** = লীন, নল, নাল, লোন, নীলু, লন
৭। **ফুল** = ফল, ফুলা, ফলা, লফা, ফালি, ফালী
৮। **দাল** = লদা, লুদু, দুল, দোলা, দোল, দৌল

(৭৫) (ক)
(১) মহা (২) ভাৰত (৩) মৰ (৪) ভাত (৫) মত (৬) ৰহা (৭) ৰভা
(৮) হাৰ (৯) ভাৰ (১০) তম (১১) হাত (১২) তৰ (১৩) ৰত
(খ) (১) কলম, কমল, মলক (২) কম, মল, লম (৩) কল

(৭৬)

স	য়	ম্ব	ৰ						
ম			ত্মা					ব	
য়			ক	বি	তা		ম	ৰ	ত
			ৰ					ষু	
ম	ৰ	ম			না	ৰা	য়	ণ	
হা					ট				
ৰা	মা	নু	জ		ঘ	না	য়	মা	ন
জ					ৰ			হী	দী

(৭৭) ১। নোদোকা, ২। বাতৰি, ৩। ইকৰা, ৪। নিমাখিত, ৫। আপুৰুগীয়া
৬। নাকনি-কাননি, ৭। চকু ৰহা, ৮। গা কৰা, ৯। কাণ বাগৰা

(৭৮) ক) কান্দোন খ) হতাশ গ) বিদেশ
ঘ) কিতাপ ঙ) উত্তপ্ত চ) সাগৰ
ছ) হৰণ জ) ফুলনি ঝ) ভাগৰ

(৭৯) ১। ৰঙা ২। ধুলি ৩। সাধু
৪। ছাগলী ৫। আলু ৬। পানী
৭। পাৰ ৮। ৰবৰ ৯। মহীশূৰ

(৮০) (ক) কাৰ, সাকাৰ, ৰত, সাৰ, বাহ, গৰম, দাহ, গপ
(খ) তৰহ, এবাহ, বাগ, চকা, মহ, ৰচনা, ঔষধ, চৰম

(৮১) **পথালিকৈ :**
১। ভগৱান ২। সূক্ষ্ম ৪। ৰহৰ ৬। মগনীয়া
৮। ব ৯। পঙ্কজ ১০। তামোল ১২। কিতাপ
১৪। শকত ১৫। বধু ১৬। কম ১৮। ময়

থিয়কৈ :
৩। গৰম ৫। নৰ ৭। হিয়া ৯। পতাপৎ
১১। জলপান ৬। মধুময় ১৭। গৰাহ ১৯। ৰহ্

(৮২) সঁহাৰি দিয়া নাই ।

(৮৩)
- আদা, নহৰু
- আঙুৰ, খিচমিচ
- গাখীৰ, ঘিউ
- কুঁহিয়াৰ, চেনি
- মৰাপাট, সোকোতা
- লো ,অস্ত্ৰ
- জাকৈ, খালৈ
- মেঘ, বৰষুণ
- খাৰুৱাতেল, পেট্ৰোল
- ধান, চাউল
- সোণ, অলঙ্কাৰ
- বাঁহ, খৰিচা
- জুই , ধোঁৱা
- পুথি, ঠগা
- কপাহ, সূঁতা
- সৰিয়হ, মিঠাতেল
- মৌমাখি, মৌজোল
- ঘেঁহু ,আটা
- তামোল, মুহুদী
- চুৰিয়া, পোন্ধ

(৮৪) ১। চিয়াহী ২। গেঞ্জি, জাঙ্গিয়া, মোজা ৩। কপাহ, কঁহুৱা (ফুল)
৪। মুগা, কমলা, সেউজীয়া, বেগুনীয়া ৫। চৰাই

(৮৫)

নিগনি ↓		
ছাগলী →	ভালুক →	মই ↓
	ফেঁচা	হৰিণা ↓
বান্দৰ ← ↓	←	← কেৰ্কেটুৱা
গৰু →	ঘোঁৰা →	সিংহ ↓
	কুকুৰ	ভেড়া ↓
বোন্দা		কুকুৰা ↓
		শালিকী ↓
		ধানৰ ভঁড়াল

(৮৬) ১। অগ্নি,বহ্নি　২। আনন্দ, হৰ্ষ　৩। ভগবান, জগদীশ　৪। যুদ্ধ, সমৰ
৫। জোন, ইন্দু　৬। গৃহ, ভৱন　৭। ৰবি, বেলি　৮। বিন্ধা, ফুটা
৯। ৰাতি, ৰজনী　১০। পক্ষী, বিহঙ্গ

(৮৭) ক) আন্ধাৰ　খ) কান্দোন　গ) ভাল　ঘ) উত্তম　ঙ) পাপ
১) সুখ　২) বেঁকা　৩) বিপদ　৪) কঠিন　৫) নীৰৱ

(৮৮)

(৬) জীৰ্ণকায়	(৫) আৱাহন	(৪) গ্ৰীষ্ম	(৩) কোলাহল	(২) পূৰ্ণিমা	(১) বহিৰ্মুখী
পোহৰ (৭)	সৎ (৮)	ক্ষণস্থায়ী (৯)	ফৰকাল (১০)	জয় (১১)	ৰাতি (১২)
স্থিৰ (১৮)	ৰংশিঙা (১৭)	আকাশ (১৬)	সংৰক্ষণশীল (১৫)	ধ্বংস (১৪)	সম্প্ৰসাৰণ (১৩)
অস্থিৰ (১৮)	খংশিঙা (১৭)	পাতাল (১৬)	প্ৰগতিশীল (১৫)	সৃষ্টি (১৪)	সঙ্কোচন (১৩)
আন্ধাৰ (৭)	অসৎ (৮)	চিৰস্থায়ী (৯)	ডাৱৰীয়া (১০)	পৰাজয় (১১)	দিন (১২)
নোদোকা (৬)	বিসৰ্জন (৫)	শীত (৪)	নিৰল (৩)	অমাৱস্যা (২)	অন্তৰ্মুখী (১)

(৮৯) ১। নগৰ, পোহৰ, মোহৰ　২। ধৰম, কৰম, চৰম　৩। মৰণ, বৰণ, ধৰণ
৪। সাদৰ, আদৰ, চাদৰ　৫। বিহাৰ, উপহাৰ, চন্দ্ৰহাৰ　৬। মৰত, শৰত, ফিৰত
৭। মগৰ, নগৰ, ৰগৰ　৮। ফেঁকুৰি, কেকুৰি, চেকুৰি　৯। সৰল, গৰল, তৰল
১০। হৰণ, কাৰণ, চৰণ

(৯০) **(ক্ৰম অনুসাৰে)**
অশেষ,　বিপদগ্ৰস্ত ,　মতলীয়া,　নিপীড়নত,　নিৰ্য্যাতনৰ,　বাধাহীন,
নিৰ্য্যাতীত,　সাহসেৰে

(৯১) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই ।

(৯২) ১। ভাস্কৰ - প্ৰভাকৰ ২। ডোখৰ - টুকুৰা ৩। গগন - আকাশ
৪। পবন - বায়ু ৫। সাপ - নাগ ৬। ফুল - কুসুম
৭। অৱসাদ - ক্লান্তি ৮। ঘৰ - আবাস ৯। লোচন - নয়ন
১০। ৰজনী - ৰাতি ১১। বাধা - হেঙাৰ ১২। কমল - পদুম
১৩। অৰ্চনা - উপাসনা ১৪। প্ৰবাহিনী - বোঁৱতী ১৫। অনল - বহ্নি
১৬। ধৰণী - পৃথিৱী

বিকল্প

১। অভিলাস - বাসনা ২। চক্ৰ - আবৰ্ত্ত ৩। নাদ - কুঁৱা ৪। ৰমণী - নাৰী

(৯৩) (ক) ৫ (খ) ৪ (গ) ৪ (ঘ) ৪ (ঙ) ১

(৯৪) ১। ছ (হাত) ২। চ (কাণ) ৩। খ (দাঁত) ৪। গ (চকু)
৫। জ (নেজ) ৬। ঙ (মূৰ) ৭। ঘ (নখ) ৮। ক (মুখ)

(৯৫) **ক)**

খিৰিকী কাঠ
চকী মেজ
মিস্ত্ৰী হাতুৰি

খ)

গোবৰ সাৰ
কবি আঞ্জা
ভাত স্বাস্থ্য

গ)

চালক মটৰগাড়ী
ভ্ৰমণ মানুহ
খাদ্য বায়ু
পানী

ঘ)

পোহৰ সূৰ্য
তাপ জুই
ৰন্ধাবঢ়া ৰান্ধনী
(পাকঘৰ বা ৰান্ধনীঘৰ)

(৯৬)

পুৰণি শব্দ	**আধুনিক শব্দ**
১। নেত্ৰ	চকু
২। তযু	তোমাৰ

পুৰণি শব্দ	আধুনিক শব্দ
৩। কহয়	কয়
৪। মাঞ্চি	মই
৫। ধনু	গাই
৬। ছৱাল	সন্তান
৭। পোহাল	পুৱাল
৮। পুনু	পুনৰ
৯। ভৈল	হ'ল
১০। পেখো	চাওঁ
১১। তাংক	তেওঁক

(৯৭) **প্ৰথম খেলুৱৈ**

(১) ইচ্ছা - বাঞ্ছা, স্পৃহা (২) নদী - তটিনী, নৈ

(৩) ৰং - আনন্দ, স্ফূৰ্ত্তি (৪) চকু - অক্ষি, নেত্ৰত্ৰ

দ্বিতীয় খেলুৱৈ

(১) নিশা - ৰাতি, ৰজনী (২) অন্ত - শেষ, সমাপ্ত

(৩) ঘৰ - আলয়, গৃহ (৪) হাতী - হস্তী, গজ, কৰী

(৯৮) (১) জবা - ফুল - ৰঙা - ডাল - পাত - শিপা

(২) পানী - সাগৰ - নদী - জুলীয়া - বৰণ - সোঁত

(৩) আকাশ - বিশাল - মেঘমুক্ত - তৰা - শূন্য - নীলা - জোন - পূব

(৪) ৰেলপথ - ডবা - মানুহ - চিৰি - কয়লা - ইঞ্জিন - ঠাই

(৯৯) **ক)** (১) গগন, (২) শূন্য, (৩) ব্যোম, (৪) অম্বৰ, (৫) নীলিমা, (৬) আকাশ

খ) (১) ইচ্ছা, (২) কামনা, (৩) বাসনা, (৪) অনুৰাগ, (৫) অভিলাষ, (৬) অভিপ্ৰায়

গ) (১) ভগৱান, (২) জগৎপতি, (৩) জগদীশ, (৪) ধাতা, (৫) ঈশ, (৬) পৰমেশ, (৭) প্ৰভু, (৮) পৰমেশ্বৰ, (৯) ঈশ্বৰ

ঘ) (১) কপাল, (২) ললাট, (৩) ভাগ্য

ঙ) (১) ঘৰ, (২) গৃহ, (৩) ভৱন, (৪) আবাস, (৫) আলয়, (৬) নিলয়

চ) (১) পদুম, (২) পঙ্কজ, (৩) উৎপল, (৪) কমল, (৫) শতদল, (৬) শতপত্ৰ

(১০০) শিৱ - হৰ
সীতা - জানকী
ৰাৱণ - দশানন
উষা - শোণিতকুঁৱৰী
অৰ্জুন - ধনঞ্জয়
ভীম - বৃকোদৰ
ৰত্নাকৰ - বাল্মীকি
যুধিষ্ঠিৰ - ধৰ্মপুত্ৰ
ভীষ্ম - দেৱব্ৰত
দ্ৰৌপদী - পাঞ্চালী
সৰস্বতী - বীণাপাণি

(১০১) (১) ওখ - চাপৰ
(২) তপত - চেঁচা
(৩) গৰম - জাৰ
(৪) জোঙা - ভোটা
(৫) নিমজ - খহটা
(৬) বাম - দ
(৭) সঁচা - আসৈ
(৮) ফৰকাল - ডাঁৱৰীয়া
(৯) আঁপইতা - পুৰঠ
(১০) মিঠা - তিতা
(১১) পকা - কেঁচা
(১২) উজু - কঠিন
(১৩) ধূৰ্ত্ত - নিমাখিত
(১৪) অনুকুল - প্ৰতিকুল
(১৫) পুৱা - গধূলি
(১৬) নমণীয় - অনমণীয়
(১৭) পাপ - পূণ্য
(১৮) সবাক - নিৰ্বাক
(১৯) বিশুদ্ধ - দূষিত
(২০) অপৰাধী - নিৰপৰাধী

(১০২) ১। সন্ত মহন্ত
২। লাহে ধীৰে
৩। বাট পথ
৪। বাটে ঘাটে
৫। কোৰ্ট কাছাৰী
৬। বাধা বিঘিনি
৭। মান অভিমান
৮। ধন সম্পত্তি
৯। হাবি বননি
১০। গাড়ী মটৰ
১১। যান বাহন
১২। নদ-নদী
১৩। বয় বস্তু
১৪। জুই ছাই
১৫। মাছ পুঠি
১৬। জান জুৰি

(১০৩) ১। গছ, শিপা, ডাল, গা-গছ, পাত, ফুল, ফল - এটা বৃত্তত
২। সূৰ্য, বুধ, শুক্ৰ, মংগল, বৃহস্পতি, ইউৰেনাচ, প্লুটো - এটা বৃত্তত
৩। গোঁসানী, পূজা, পূজাৰী, ধূপ ধূনা, নৈবেদ্য, প্ৰসাদ - এটা বৃত্তত
৪। বিদ্যালয়, চাৰ্ট, কিতাপ, বহী, পেন, ম'ডেল - এটা বৃত্তত
৫। ককা, বাইদেউ, ভনী, মা, দেউতা, ভাইটী - এটা বৃত্তত
৬। গুৱাহাটী, যোৰহাট, কোকৰাঝাৰ, গোৱালপাৰা, হাজো, ডিব্ৰুগড় - এটা বৃত্তত
৭। কেন্দ্ৰীয় বৃত্তটোত - সাগৰ

(১০৪) (১) ৰ
(২) ৰ
(৩) স্তা
(৪) চ
(৫) ণা
(৬) কা
(৭) ব
(৮) য়া
(৯) গি
(১০) ব

(১০৫)

১ম নক্সা (কোণাকুণিকৈ)

সূৰ্য	ধৰণী	ভাৰ্য্যা
পবন	ৰবি	পৃথিৱী
ঘৈণী	বায়ু	ভাস্কৰ

২য় নক্সা (ঠিয়কৈ)

হৰ্ষ	সুন্দৰ	আদিত্য
প্ৰফুল্ল	ধুনীয়া	দিবাকৰ
স্ফূৰ্ত্তি	শুৱনী	বেলি

৩য় নক্সা (মিশ্ৰিতভাৱে)

বসুমতী	পত্নী	ৰূপহী
বসুন্ধৰা	জায়া	সুৰূপা
বতাহ	অনিল	সুন্দৰী

(১০৬)

অগ্নি →

অনল	জুই
হুতাশন	বহ্নি

আকাশ →

গগণ	নীলিমা
ব্যোম	শূন্য

মেঘ →

জলদ	ডাঁৱৰ
নীৰদ	অম্বুদ

বায়ু →

পবন	সমীৰ
সমীৰণ	অনিল

(১০৭) ক) **আংশিক পুনৰাবৃত্ত শব্দ** - পা-পইচা, খা-খবৰ, যা-যোগাৰ, মা-মছলা, আ- অলংকাৰ, বা-বাতৰি ।

খ) **বিপৰীত শব্দ** - নিৰ্মল - মলিন, পোহৰ - আন্ধাৰ, ৰজা - ৰাণী, আকাশ - পাতাল, ক্ষয় - বৃদ্ধি, সম্পদ - আপদ ।

গ) **সমাৰ্থক শব্দ** - স্বৰ্ণ - সোণ, সূৰ্য্য - দিবাকৰ, ঘৰ - গৃহ, বৃক্ষ - গছ, চন্দ্ৰ - জোন, কাণ - কৰ্ণ, ঈশ্বৰ - ভগৱান ।

ঘ) **ধ্বন্যাত্মক শব্দ** - টংটং - ঘড়ী, টুংটাং - বৰ্তন, ফোঁচ ফোঁচ - সাপ, কা-কা - কাউৰী, মেৰ-মেৰ - বিচনা, মেঁউ-মেঁউ - মেকুৰী ।

ঙ) **দ্ব্যৰ্থক শব্দ** -
শৰ - কাড়, পশু
বন - কাম, ঘাঁহ
গুণ - ধনুৰ গুণ, মানুহৰ গুণ
পুৰুষ - ব্যাকৰণিক, লক্ষ্য
চুৰি - এটা কাৰ্য্য, এটা অস্ত্ৰ
পল - সময়, মাছ ধৰা সঁজুলি

(১০৮) ক) কাঁহ : কাহ - কাঁহৰ বাচন
খ) কাণ্ড : কাণ - কাণ্ড কাৰখানা
গ) আটি : আঁত - জুৰিব, সুতাৰ আঁত
ঘ) বেচি : বেছি - সৰহ, বিক্ৰি কৰি
ঙ) হাঁটী : হাতী - চুৰী, জন্তু
চ) বাজী : বাজি - বাজী গাই, বাজিকৰ
ছ) হাঁট : হাত - বজাৰ, শৰীৰৰ অংগ
জ) কথা : কঠা - মাত, মাটিৰ জোখ
ঝ) বিনা : বীণা - নোহোৱাকৈ, বাদ্য
ঞ) চক : চক - খড়িমাটি, তিনি আলি
ট) নাড়ী : নাৰী - শৰীৰৰ অংশ, তিৰোতা
ঠ) শাৰী : শাড়ী - লানি, তিৰোতাৰ পোচাক
ড) টোপ : তোপ - মাছৰ আহাৰ, ডাঙৰ গুলি

(১০৯) ভীমৰ গদা
দাতা কৰ্ণ
কুম্ভকৰ্ণ নিদ্ৰা
ভক্ত প্ৰহ্লাদ
আপোনভোলা শিৱ
ধৰ্ম যুধিষ্ঠিৰ
অগ্নিশৰ্মা দুৰ্ব্বাসা
টুটকীয়া নাৰদ

ভীষ্ম প্ৰতিজ্ঞা | সীতাৰ অগ্নিপৰীক্ষা | সতী সাবিত্ৰী | ৰাম ৰাজ্য
শকুনিৰ কূটনীতি | লক্ষণ ৰেখা | ধনঞ্জয় প্ৰহাৰ

(১১০) ১। বা-বাতৰি ২। খা-খবৰ ৩। ডা-ডাঙৰীয়া ৪। আ-অলংকাৰ
৫। জা-জলপান ৬। পা-পইচা ৭। সা-সম্পত্তি ৮। যা-যোগাৰ

(১১১) 'ম', ৰ আসনত : আগম, ধৰম, কলম, ডালিম, কৰম, মৈদাম, খৰম, নৰম, গৰম আৰু পলম

'না'ৰ আসনত : ভাওনা, চলনা, যাতনা, কল্পনা, মইনা, জপনা, ৰচনা, খাজনা, বাজনা, ৰাওনা আৰু গহনা

(১১২) (ক) ত্ৰিনয়ন (খ) শূলপাণি (গ) বটবৃক্ষ (ঘ) পূজামণ্ডপ (ঙ) ছত্ৰছায়া

(১১৩)

'ক' দল	**'খ' দল**
১) বননি, চাৰনি, ধননি, মাহনি, দাৰনি	১) বৰাণী, ডেকানী, দাসনী, গোহালী
২) বকৰানি, সোঁৰণি, তামোলনি	২) বৰুৱানী, ফুকননী, শাউদনী, নেওঠনী, অঠাউনী
৩) বহুৱালি, টেঁঙৰালি, মৰিশালি, কৃপনালি	৩) বাহুবলী, খুলশালী, শক্তিশালী, সোণোৱালী

(১১৪) **(ক) স্তম্ভ** - কৰ্মকাৰ, কৰ্মবীৰ, কৰ্মযোগ, কৰ্মযোগী, কৰ্মকাণ্ড, কৰ্মজ্ঞান,কৰ্মক্ষেত্ৰ, কৰ্মদোষ, কৰ্মফল, কৰ্মস্থান

(খ) স্তম্ভ - ধৰ্মবীৰ, ধৰ্মপুত্ৰ, ধৰ্মজ্ঞান, ধৰ্মকৰ্ম, ধৰ্মকাৰ্য্য, ধৰ্মদণ্ড, ধৰ্মফল, ধৰ্মস্থান

(গ) স্তম্ভ - মৰ্মস্পৰ্শী, মৰ্মকথা, মৰ্মবেদনা, মৰ্মস্থল, মৰ্মবাণী, মৰ্মবাৰ্তা ।

(১১৫) কলাকাৰ, মানসপ্ৰতিম, মণিকাঞ্চন, ছন্দহাৰা/ ছন্দপতন, পঞ্চ-পল্লৱ/ পঞ্চপাণ্ডৱ, নন্দন কানন, নৱমল্লিকা, ৰক্তজবা, চিত্ৰলেখা, সন্ধ্যাৰাগ, ৰত্নদ্বীপ, দিগ্‌বলয়, ধূমপান, ৰক্তপাত, ভদ্ৰলোক, লোকমানস ।

(১১৬) (১) আম, কঠাল, মধুৰী, লিচু, কঠাল (২) চজিনা, বিলাহী, পটল, বেঙেনা, ফুলকবি
(৩) কিতাপ, কলম, অভিধান, বিশ্বকোষ, ঘড়ী
(৪) বৰফ, পানী, নিজৰা, বৰষুণ, জুৰি (৫) দুৱাৰ, খিৰিকী, মজিয়া, টিনপাত, টেবুল
(৬) দয়ালু, দানবীৰ, ধাৰ্মিক, কৃপালু, মহান (৭) মঠ, গীৰ্জা, গুৰুদ্বাৰ, নামঘৰ, মছজিদ ।
(৮) বগা, ৰঙা, নীলা, গোলাপী, ক'লা ।

(১১৭)

	মৌলিক শব্দ	সাধিত শব্দ
(১)	সুন্দৰ	সৌন্দৰ্য্য
(২)	পশ্চিম	পাশ্চাত্য
(৩)	বিপৰীত	বৈপৰীত্য
(৪)	ৰঙা	ৰঙচুৱা
(৫)	পানী	পনীয়া
(৬)	ধন	ধনাঢ্য
(৭)	বাক্	বক্তৃতা
(৮)	লক্ষ্য	লক্ষ্যণীয়
(৯)	বিলাস	বিলাসিতা
(১০)	কুমাৰ	কৌমাৰ্য্য

(১১৮)

‘ক’ দল	‘খ’ দল	‘গ’ দল
আম, আনাৰস, নেমু,	কবি, কচু, বিণ,	চৰ্চ্চৰণি, উজুটি, কৰ্ফাল,
চিৰাল, তিয়হ, কুঁহিয়াৰ,	কোমোৰা, কেৰেলা,	বিচূৰ্ত্তি, ভুকু, হাবাথুৰি,
গাজৰ, ডালিম, তামোল,	ডাইল, ধুন্দুলী,	মোচোকা, শপত,
বিলাহী	জিকা, চাউল, চুজি	ঠোকোনা, কাণ-মোচৰা

(১১৯) প্ৰতি + হিংসা = প্ৰতিহিংসা

প্ৰতি + কাৰ = প্ৰতিকাৰ

পৰ + অধীন = পৰাধীন

অপ + মৃত্যু = অপমৃত্যু

সম + বিধান = সংবিধান

অভি + জ্ঞান = অভিজ্ঞান

প্ৰতি + মুখ = প্ৰতিমুখ

পৰা + জয় = পৰাজয়

অপ + কৰ্ম = অপকৰ্ম

সম + কাৰ = সংস্কাৰ

অভি + উত্থান = অভ্যুত্থান

(১২০) **‘ক’ দল**

১। চতুৰ - চতুৰালি - চতুৰতা - চাতুৰ্য্য ।

২। মধুৰ - মধুৰতা - মাধুৰ্য্য

৩। সভ্য - সভ্যতা - অসভ্যালি

৪। সুলভ - সুলভতা

৫। মিঠা - মধু - মধুৰ - মধুৰতা - মাধুৰ্য্য

৬। সুন্দৰ - সুন্দৰতা - সৌন্দৰ্য্য

৭। গম্ভীৰ - গাম্ভীৰ্য্য - গহীন

৮। পশু - পশুত্ব

‘খ’ দল

১। সহায় - সহায়তা - সাহায্য

২। কোমল - কোমলতা - কুমলীয়া

৩। চপল - চপলতা - চঞ্চল - চঞ্চলতা

৪। কৃপা - কৃপালু

৫। নিষ্ক্ৰিয় - নিষ্ক্ৰিয়তা

৬। শিক্ষা - শিক্ষক - শৈক্ষিক - শিক্ষিত

৭। বন্দনা - বন্দিত - বন্দন - বন্দো

৮। দয়া - দয়ালু

‘গ’ দল

১। নম্ৰ - নম্ৰতা

২। শিল্পী - শিল্প - শিল্পীত্ব

৩। দ্বিজ - দ্বিজত্ব

৪। সহ্য - সহন - সহনশীল

৫। ক্ৰুৰ - ক্ৰুৰতা

৬। জীৱ - জৈৱ - জৈৱিক

৭। ললিত - লালিত্য - ললিতা

৮। নিৰ্জন - নিৰ্জনতা

(১২১) ১। খা →খাৱন,মক মকাই ২। চা → চাৱন,ৰ লাগি ৩। পঢ় →পঠন, সৰ সৰাই
৪। হাঁহ →হাঁহি,খিল খিলাই ৫। নাচ →নাচোন,ঘূৰি ঘূৰি ৬। ক →কোৱা,ৰস লগা কৈ
৭। উৰ →উৰণ,লানি পাতি ৮। শো →শোৱন,হোতোৰাই ৯। ভুক →ভুক নি,ৰৌ ৰোৱাই

(১২২)

অ	অদূৰ, অচিনাকি, অমান্তি, অসহযোগ, অহিত, অভদ্ৰ, অমাত
বে	বেনামী, বেচৰকাৰী, বেদখল, বেপৰোৱা
স	সহিত, সগোত্ৰ, সতীৰ্থ
সু	সুৰুচি, সুৰূপ, সুবুদ্ধি, সুখ্যাতি, সুগায়ক
নি	নিখুত, নিহিত, নিৰস, নিবনুৱা, নিভাজ, নিমাত

কু	কুচক্ৰ, কুৰুচি, কুবুদ্ধি, কুখ্যাতি, কুসংস্কাৰ
আ	আমূল, আজীৱন, আমৰণ
ত্ব	দূৰত্ব, গুৰুত্ব, দীৰ্ঘত্ব
বান, মান	ধনবান, বুদ্ধিমান, ৰূপবান ,

(১২৩)

১ম মালা	**২য় মালা**	**৩য় মালা**
ভাল	স্বচ্চ	গোমোঠা
ৰূপবান	বগা	ফৰকাল
বেয়া	উজ্জ্বল	ফটফটীয়া
সুন্দৰ	আন্ধাৰ	চিক্‌চিকীয়া
কুৎসিত	পোহৰ	ঘোপমৰা
লেতেৰা	পৰিষ্কাৰ	ভয়ানক
ক’লা	ধুনীয়া	অন্ধকাৰ

মালাবোৰত আৰু শব্দ-মণি সংযোগ কৰিব পাৰিবা ।

(১২৪) ১। শুনি ২। নুশুনি ৩। দেখি ৪। নেদেখি ৫। ওলাই ৬। খাই
৭। নাহাঁহি ৮। নথৈ ৯। পাওতে ১০। হলত ১১। খাই

(১২৫) (ক) আজু আইতা (খ) মহা (গ) ভাই-ভনী (ঘ) পেহী (ঙ) জেঠ পেহা, জেঠু (চ) ভাই-ভনী
(ছ) ভনী জোৱাই (জ) জেঠেৰি (ঝ) জেশাহু (ঞ) শালপতি (ট) খুলশালী (ঠ) নবৌ, বৌ
(ড) বৰ মা (ঢ) ননদ (ণ) মামী (ত) আমৈ(থ) তাৱৈ (দ) শালপতি (ধ) বৰদেউতা

(১২৬) ক) মোৰ মা, খুলশালী, জেঠেৰী, জেঠাই, আমৈ
খ) তোৰ মাৰ, ভনীয়েৰ, তাৱৈৰেৰ, ভিনিহিয়েৰ, শহুৰেৰ
গ) তোমাৰ দেউতাৰা, নবৌৱেৰা দেওৰাৰা, খুৰীয়েৰা, মাৰা
ঘ) আপোনাৰ দেউতাক, নবৌৱেক, দেওৰেক, খুৰীয়েক
ঙ) তেওঁৰ মাক, নবৌৱেক, ভনীয়েক, ননন্দেক, শহুৰেক

(১২৭)১। অনু : অনুমান, অনুকম্পা, অনুপাত, অনুৰূপ, অনুকাৰ, অনুসৰণ, অনুকূল, অনুগত, অনুদান, অনুপম, অনুপল, অনুবাদ, অনুপ্ৰেৰণা, অনুৰাগ, অনুসন্ধান, অনুষ্ঠান

২। প্ৰতি : প্ৰতিলিপি, প্ৰতিযোগিতা, প্ৰতিধ্বনি, প্ৰতিকৃতি, প্ৰতিমা, প্ৰতিকূল, প্ৰতিষ্ঠান, প্ৰতিষেধ, প্ৰতিমূৰ্ত্তি, প্ৰতিদান, প্ৰতিপাল, প্ৰতিফল, প্ৰতিবাদ, প্ৰতিৰোধ, প্ৰতিশব্দ, প্ৰতিশোধ

৩। **উপ :** উপমা, উপকূল, উপনদী, উপকাৰ, উপসাগৰ, উপকণ্ঠ, উপকথা, উপকৰণ, উপচাৰ, উপত্যকা, উপদেশ, উপভোগ, উপন্যাস, উপনাম

৪। **অপ :** অপভ্ৰংশ, অপমান, অপকাৰিতা, অপচেষ্টা, অপদাৰ্থ, অপপ্ৰচাৰ, অপবাদ, অপব্যয়, অপযশ, অপৰাধ, অপৰূপ, অপহৰণ

(১২৮) ১। পছলা ২। গোহালি ৩। ভঁৰাল ৪। লাওমূৰা
৫। সহোদৰ ৬। টপামূৰীয়া ৭। ৰোৱনী ৮। বাঁহতলী
৯। গাৰোৱান ১০। নাৱৰীয়া ১১। কবি ১২। চিত্ৰকৰ
১৩। গীতিকাৰ ১৪। গায়ক ১৫। নাট্যকাৰ ১৬। অভিনেতা
১৭। ঢুলীয়া ১৮। সোণাৰী ১৯। বাঢ়ৈ ২০। কুমাৰ
২১। কান্দুৰা ২২। কমাৰ

(১২৯) ১। সুন্দৰ - ব্যৱহাৰ, বদন, মন, ফুল, মুৰ্ত্তি, ছবি, কল্পনা
২। বিশাল - সাগৰ, আকাশ, শৰীৰ, প্ৰাঙ্গন, প্ৰাসাদ, পৰ্ব্বত
৩। গভীৰ - পানী, সাগৰ, নদী, অৰণ্য, চিন্তা, দৃষ্টি
৪। চিকমিকীয়া - গাল, চুলি, কাপোৰ, মুৰ্ত্তি, বালি
৫। উজ্বল - চকু, সোণ, বৰণ, জ্যোতি, হীৰা, পদাৰ্থ
৬। সুৰলা - গান, মাত, তান, কণ্ঠ, সুৰ

(১৩০) বিশেষ্য - জাতি, পিতা, ঘৰ, মাহ, লোভ
বিশেষণ - জাতীয়, পৈত্ৰিক, ঘৰুৱা, মহিলী, লুভীয়া ।

(১৩১) ১। হাতদীঘল, ২। পঙ্কজ, ৩। চন্দ্ৰশেখৰ, ৪। নীলাম্বৰ, ৫। হৰিহৰ, ৬। বীণাপাণি, ৭। নীলমণি, ৮। চন্দ্ৰমুখ, ৯। হাতেবোৱা, ১০। দেৱতুল্য, ১১। তলসৰা, ১২। ভকতসেৱা, ১৩। বিদ্যাসাগৰ, ১৪। পূণ্যভূমি, ১৫। বনজাত

(১৩২) ১) জয়জয়তে, শুভেচ্ছা, ওলগ ২) গেঁঠেলা ৩) গোট
৪) মাউৰা, সহায় ৫) দাঁতে ওঠে ৬) ঠেঁটুৱৈ, প্ৰকোপত, লঠঙা
৭) জাঙুল

(১৩৩) ১) বেলিফুল, সূৰ্য্যমুখী ২) চন্দ্ৰমুখ, চন্দ্ৰবদন, ইন্দুমুখী

৩) সৰ্পকেশী, দীৰ্ঘকেশী   ৪) হৰিণী নয়না, মৃগলোচন, মৃগনয়না
৫) দীপ শিখা, বন্তি শিখা   ৬) আকাশ বন্তি, আকাশ দ্বীপ   ৭) মৃগ নাভি

(১৩৪) ১) পোহাৰি চুপতি   ২) অসাধ্য সাধন   ৩) ধোদৰ পচলা   ৪) তিঁতা কেহা লগা
৫) কপাল ফুটা   ৬) বাপতি সাহোন   ৭) চুঙাৰ বাদুলি   ৮) ওলট পালট
৯) চুচুক চামাক   ১০) উলহ মালহ   ১১) খদম দম

(১৩৫) (ক) ১। চকীৰ হাত   ২। বেজীৰ মূৰ   ৩। বটলৰ ডিঙি   ৪। কলহৰ কাণ
(খ) ১। কলহৰ পেট   ২। ফণীৰ দাঁত   ৩। কেৰাহীৰ কাণ   ৪। বাঁহৰ চকু
(গ) ১। চকীৰ ঠেঙ বা ভৰি   ২। চিলাৰ নেজ   ৩। কটাৰীৰ মুখ   ৪। কলমৰ জিভা
(ঘ) ১। খন্তিৰ মূৰ   ২। নাৰিকলৰ চকু   ৩। কৰতৰ দাঁত   ৪। জোতাৰ জিভা

(১৩৬)

'ক' দল	**'খ' দল**
কাণ, কাণ কৰা	এইবিলাক কথালৈ মই কাণ নকৰোঁ ।
লোকক দেখি মধুৰো গা উঠিল ।	গা, গা উঠা
হাত, হাত কৰা	ঘৈণীয়েকে গিৰিয়েকক হাত কৰিছে ।
ল'ৰাটোক অলপ চকু দিবা ।	চকু, চকু দিয়া
মুখ, মুখ লাগ	ল'ৰাটোত কাৰোবাৰ মুখ লাগিছে ।
মন্ত্ৰীৰ পেট পোৰা টান ।	পেট, পেট পোৰা
হাত, হাতদীঘল	তেখেত হাতদীঘল মানুহ ।
চাকৰি পাই ঘৰলৈ পিঠি দিছে ।	পিঠি, পিঠি দিয়া
গা, গা কৰা	মাৰৰ পিছত তেওঁ আৰু গা কৰিব পৰা নাই ।
যি শুনা, কাণ পাতি শুনিবা ।	কাণ, কাণ পতা
নাক, নাক কটা	তাৰ দৰে নাক কটা ল'ৰা নাই ।
বৌৱেক ননন্দেকৰ দাঁতে ওঠে নালাগে ।	দাঁত, দাঁতে উঠে লগা
চকু, চকু পোৰ	চুবুৰীয়াৰ উন্নতি দেখি তেওঁৰ চকু পোৰে ।

(১৩৭) ১. মেজ, ২। হালধী, ৩। খিৰিকি, ৪। ধূনা, ৫। চাবি,
৬। ডাইল, ৭। চৰিয়া, ৮। মোজা, ৯। খৰাহী, ১০। বাতি,
১১। মণি, ১২। চালনী

(১৩৮) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই ।

(১৩৯) ১) ঞ ২) ঘ ৩) ক ৪) খ ৫) ঝ
৬) চ ৭) গ ৮) ঙ ৯) ছ ১০) জ
১১) ড ১২) ঢ ১৩) ণ ১৪) ঠ ১৫) ট

(১৪০) ১। উগুল থুগুল, ২। উদুলি মুদুলি, ৩। থুনুক থানাক, ৪। ঢিমিক ঢামাক,
৫। চুচুক চামাক ।

(১৪১) ১। কাণ → কাণ দিয়া, কাণ পতা, কাণ কৰা, কাণ তাল মৰা
২। মূৰ → মূৰ দিয়া, মূৰ বাগৰা, মূৰ পোলোকা দিয়া, মূৰ ঘমা, মূৰ খোৱা
৩। হাত → হাত লৰ, হাত পতা, হাত কৰা, হাত সাবটা, হাত নাই
৪। পেট → পেট পা, পেট ল, পেট পেলা, পেটে পেটে, পেট মচা
৫। গা → গা কৰা, গা লগা, গা ভাৰী, গা ধোৱা, গা নোধোৱা, গা ৰোৱা
৬। ঠেং → ঠেং ছুটি, ঠেং ভঙা
৭। কপাল → কপাল ফুলা, কপাল ফুটা, চকু কপালত উঠা
৮। হাঁড় → হাঁড়ক পানী কৰা, হাঁড় ভঙা, হাঁড়ত বন গজ, হাঁড় পেলা

(১৪২) ১। ক) চকু মেলি চা, চকু মুকলি হ, খ) চকু গজ,
গ) চকু মুদ, ঘ) চকুৰ কুটা
২। ক) মুখ ফালি ক, খ) মুখ লগা, গ) মুখত লাগাম নোহোৱা
৩। ক) হাত দীঘল, খ) হাত সাবাতি থাক,
গ) হাত লৰ, ঘ) হাত সাৰ
৪। ক) দাঁতৰ হুল/শূল, খ) দাঁত উঠ,
গ) দাঁতে উঠে লগা, ঘ) দাঁত নিকটা

৫। ক) কাণ থিয় হ, খ) কাণ সাৰ,
গ) কাণ তাল মাৰ, ঘ) কাণ দে

৬। ক) কপাল খা, খ) কপাল ফুল,
গ) কপাল ফুট, ঘ) কপাল মুকলি হ

৭। ক) মূৰ পোলোকা দিয়া, খ) মূৰ খা, গ) মূৰ ঘমা

৮। ক) আঠু ল, খ) আঠু কাঢ়, গ) আঠু অনীয়া

৯। ক) পেট পেলা, খ) পেট ভাটৌ, গ) পেট মচা,
ঘ) পেট পা

(১৪৩) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই।

(১৪৪) (১) দাতব্য, গন্তব্য, দ্ৰষ্টব্য, মন্তব্য (২) তলতীয়া, বহতীয়া, ভাৰাতীয়া
(৩) খাৱৰীয়া, বনৰীয়া, ডাৱৰীয়া (৪) অনাতাঁৰ, অনা-অসমীয়া, অনাবৃষ্টি
(৫) খাৱন, পঠন, ভ্ৰমণ

(১৪৫) ১। ক) জগৰ, খ) পঁয়া, গ) সাজ, ঘ) পিয়াহ, ঙ) পানী লাগে
২। ক) পাটী, খ) কণী, গ) আসন, ঘ) কঠীয়া, ঙ) ফল পাৰে
৩। ক) খৰ, খ) জাল, গ) শৰ, ঘ) বাণ, ঙ) ধুন মাৰে
৪। ক) কলম, খ) পক, গ) সম্বন্ধ, ঘ) ভুতে, ঙ) টোপনি ধৰে
৫। ক) আঁঠু, খ) সৈ, গ) চাউল, ঘ) হুমুনিয়াহ, ঙ) নিসনি কাঢ়ে

(১৪৬) ১। **স্** সুখবৰ ২। **নি** নিলগ, নিখুত ৩। **আও** আওমৰণ, আওপুৰণি, আওকাণ
৪। **অনা** অনাবৃষ্টি, অনাতাৰ, অনাহাৰ ৫। **অপ** অপযশ, অপবাদ, অপমান
৬। **বে** বেদ্‌খল, বেহিচাপী, বেহুচ, বেনামী, বেসুৰা, বেৰসিক
৭। **আ** আমৰণ, আজীৱন, আকণ্ঠ
৮। **অ** অসাৰ, অকাল, অপৈনত, অকাঠী, অহিংসা, অমাত, অখ্যাত, অচিনাকি

(১৪৭) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই।

(১৪৮) (১) কিয়নো উধাতু ..., (২) যিহেতু যাওঁ ....., (৩) যিহেতু কম ......,
(৪) যে চাৰিজন ...., (৫) যেতিয়াই আহা ....., (৬) যদি আহে ......

(১৪৯) ১) মেঘে বৰকৈ গজিছে কিন্তু বৰষুণ নাহিল ।
২) মই ঘৰত নাথাকোঁ ; তথাপি তুমি আহিবা ।
৩) তেওঁ আহিছে যেতিয়া মই যাওঁ ।
৪) দেউতা বজাৰৰ পৰা আহিল আৰু তেওঁ ফুৰিবলৈ গ'ল ।
৫) ১ নম্বৰ প্ৰশ্নৰ উত্তৰ কৰিবা নাইবা ২ নম্বৰ প্ৰশ্নৰ উত্তৰ কৰিবা ।
৬) দীপকে বহুদিন দৰব খালে অথচ তাৰ বেমাৰ ভাল হোৱা নাই ।
৭) মই ফুৰিবলৈ যাম কিম্বা খেলিবলৈ যাম ।
৮) মই বিয়ালৈ যাম, নহলে মাৰ লগত ফুৰিবলৈ যাম ।

(১৫০) ১। আঃ, কি যে সুন্দৰ গোন্ধ ! ২। উস্ ! অসহ্য গৰম ।
৩। ইস্ ! তুমি বৰ ভাল খেল দেখুৱালা । ৪। বাঃ বাঃ ! তুমি জিকিলা ।
৫। হায় হায় ! এয়ে মোৰ কপাল । ৬। ছিঃ ছিঃ ! তুমি বৰ বেয়া কাম কৰিলা ।
৭। দেহি ঐ ! কেনেকুৱা মানুহৰ বিলাই ? ৮। বাপ্ ৰে বাপ্ ! কি ভয়ানক সাপ ।
৯। ওহোঁ, মই এই বিষয়ে একো নাজানোঁ ।

(১৫১) 'ক' দল
১) বৰষুণৰ পিছত নৈ খন ফেনে ফোটোকাৰে উপচি পৰিছে ।
২) লৰাটোৰে বৰকৈ আমন জিমনকৈ আছে ।
৩) শহাপহু এটা বৰ নিমাখিত প্ৰাণী ।
৪) দৰা আহিছে বুলি বিয়াঘৰত উখল মাখল লাগি পৰিছে ।
৫) মোকৰ্দমাত হাৰি মানুহঘৰৰ অৱস্থা পানীত হাঁহ নচৰা হৈছে ।
৬) কেচুৱাটোৰে জোনটোলৈ ৰ লাগি চাই আছে ।

'খ' দল
১। ছোৱালীজনী সাইলাখ পৰী । ২। তেওঁৰ কথাত মৌ বৰষে ।
৩। তোমাৰ চিঠি পাই নথৈ সুখী হলোঁ ।
৪। প্ৰধান শিক্ষকক দেখি লৰাটো ভয়তে পেপুৱা লাগিল ।
৫। মানুহজনী বৰ সৰবৰহী ।

(১৫২) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই ।

(১৫৩) (১) ১ আৰু ১৩, (২) ২ আৰু ১১, (৩) ৩ আৰু ৮, (৪) ৪ আৰু ৭,
(৫) ৫ আৰু ১২, (৬) ৬ আৰু ১০

(১৫৪) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই ।

(১৫৫) ১) বাদুলি এবিধ নিশাচৰ দুঠেঙীয়া পাখি থকা প্ৰাণী ।
২) কাছ এবিধ উভচৰ চাৰিঠেঙীয়া সৰীসৃপ ।

(১৫৬) **‘ক’ দল** ২) তুমি ৪) সকলো পৰ্বতৰ ৬) ছাত্ৰ
‘খ’ দল ১) কেতিয়াও ৩) তোমাৰ ৫) শুনিবলৈ

(১৫৭) ১) অসমৰ অভয়াৰণ্যত এতিয়া জীৱজন্তু সিমান নিৰাপদ নহয় ।
২) ৰঙালি বিহুত ঢোল পেঁপা গগণাৰ মাতে গোটেই অসম ৰজনজনাই থাকে ।
৩) নিৰক্ষৰ মানুহক সাক্ষৰ কৰাটো শিক্ষিত মানুহৰেই কাম ।
৪) জনসংখ্যাৰ বিস্ফোৰণে খাদ্য সমস্যাত প্ৰভাৱ পেলাইছে ।
৫) পৰিবেশ প্ৰদূষণ ৰোধ কৰিবলৈ বৃক্ষ ৰোপণ কৰা উচিত ।

(১৫৮) ১। তেহে ২। আৰু ৩। লগতে ৪। সিফালে ৫। কিন্তু

(১৫৯) ১) ঋষিসকলে বনত তপস্যা কৰে ।
২) মৌমাখিয়ে ফুলৰ মৌ আহৰণ কৰি আমাক দিয়ে ।
৩) তুমি চিনেমালৈ যাবানে ? ৪) ফুলনিখন বৰ ধুনীয়া ।
৫) মই চাহ খাই ভাল পাওঁ ।

(১৬০) ১) শিক্ষক শ্ৰেণীত সোমালত সকলো নীৰৱ হ’ল ।
২) তুমি আমাৰ ঘৰলৈ আহিলে দুয়ো চিনেমা চাবলৈ যাম ।
৩) যেতিয়াই বসন্ত ঋতু আহে, ডালত কুলিয়ে কুৰুলিয়ায় ।
৪) মই ভাত খাই থাকোঁতে, টেলিগ্ৰাম এখন আহিল ।

(১৬১) (১) ৰজত : কিতাপখন আনিবা । দেউতাৰাক নকবা ।
ৰহিম : নাই, নাই । দেউতাক নকৈ মই একো নকৰোঁ ।
ৰজত : পৰহিলৈ আমি চিনেমা চাম ।

(২) ৰজত : তোমাৰ নামটো কি ? ৰহিম : মোৰ নাম ৰহিম ।
ৰজত : তুমি ভাত খালানে ? ৰহিম : নাই খোৱা ।

(১৬২) ১) ‘ভঙা’
ক) মীনাই অনশন ভাঙিলে । খ) ৰীণাই গ্লাচটো ভাঙিলে ।
গ) মহীৰামে শিল ভাঙিছে । ঘ) দুমহলীয়া ঘৰটোৰ পৰা পৰি ৰূপাকৰ হাঁড় ভাঙিছে ।
ঙ) ধুমুহাত সিহঁতৰ ঘৰ ভাঙিল । চ) প্ৰণীতাই চুলিৰ জঁট ভাঙিছে ।

২) ‘যোৱা’
ক) ৰসাতলে যোৱা । খ) কটা যোৱা । গ) ফুৰিবলৈ যোৱা ।
ঘ) জহনীত যোৱা । ঙ) স্বৰ্গলৈ যোৱা ।

৩) ‘খা’
ক) খাদ্য খোৱা খ) গালি খোৱা গ) উজুটি খোৱা ঘ) চক খোৱা

(১৬৩) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই ।

(১৬৪) ১) ৰজনীগন্ধাৰ গোন্ধত ফুলনিখন আমোলমোলাই আছে ।
২) বগৰী খাওঁতে তেওঁৰ দাঁত টেঙাইছে ।
৩) গেলা আবৰ্জ্জনাৰ দুৰ্গন্ধত সিহঁতৰ নাক খোচ খাইছে ।
৪) খুন্দা খাই তেওঁৰ আঙুলিটো থেতেলা হ’ল ।
৫) চিঞৰি চিঞৰি তেওঁৰ ডিঙি শুকাই গৈছে ।
৬) বাটকুৰি বাই বাই তেওঁৰ ভৰি বিষাইছে ।

(১৬৫) ইতিবাচক
১, ৩, ৫, ৭, ১০, ১৩, ১৪, ১৯, ২০

নেতিবাচক
৪, ১৪, ১৫, ১৮, ১৬, ২, ৯, ৩, ৮, ১২

(১৬৬) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই ।

(১৬৭) (১) শাৰদীয় পূৰ্ণিমা নিশাৰ আকাশে মনলৈ স্বৰ্গীয় তৃপ্তি কঢ়িয়াই আনে ।
(২) ভাৰতৰ পূৱ প্ৰান্তত অৱস্থিত অসম প্ৰাকৃতিক সৌন্দৰ্য্যৰে ভৰপূৰ ৰাজ্য ।
(৩) অসমৰ কাজিৰঙাৰ এশিঙীয়া গঁড় পৃথিৱী বিখ্যাত ।

(১৬৮) ১) ইনাই হাঁহি হাঁহি খেলিবলৈ গৈছে ।
২) কেঁচুৱাটোৱে দুখ পাই কান্দিছে ।
৩) সাগৰৰ পানী সোৱাদ আৰু লুণীয়া ।
৪) ৰামে ৰাৱণক বধ কৰিছিল ।
৫) দেউতা সদায় সোনকালে শোৱে ।
৬) শৰতকালত দুৰ্গাপূজা কৰা হয় ।
৭) জোনাক ৰাতি ভাল লাগে ।

(১৬৯) (১) তেখেত এজন মহান পুৰুষ ।
(২) তেওঁ এজন মহান গৱেষক ।
(৩) এগৰাকী মহান পুৰুষ উপস্থিত ।
(৪) উপস্থিত ব্যক্তি পূজ্য নহয় ।
(৫) গৱেষক পণ্ডিত লোক হয়নে ?
(৬) তেওঁ এগৰাকী স্বনামধন্য লোক ।

(১৭০) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই ।

(১৭১) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই ।

(১৭২) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই ।

(১৭৩) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই ।

(১৭৪) সঁহাৰি : মৌখিক ভাৱে

(১৭৫) **(১)** (ক) তেওঁ হেলাৰঙে কামটো কৰিলে ।
(খ) তেওঁ সহজেই কামটো কৰিলে ।
(গ) তেওঁ বিনাকষ্টে কামটো কৰিলে ।
(ঘ) তেওঁ অনায়াসে কামটো কৰিলে ।

(২) (ক) তেওঁ সাহিত্য আকাশৰ উজ্বল নক্ষত্ৰ ।
(খ) তেওঁ সাহিত্য জগতৰ নামজ্বলা লোক ।
(গ) তেওঁ সাহিত্যৰ মুধাফুটা লোক ।

(৩) (ক) সৈন্যজনে দেশৰ কাৰণে হাঁহি হাঁহি প্ৰাণত্যাগ কৰিছিল ।
(খ) সৈন্যজনে দেশৰ স্বাৰ্থৰ কাৰণে নিজৰ জীৱনৰ স্বাৰ্থ ত্যাগ কৰি আনন্দ পালে।
(গ) সৈন্যজনে দেশৰ হিতৰ বাবে প্ৰাণ বিসৰ্জ্জন দিয়াৰ গৌৰৱ অনুভৱ কৰিলে।
(ঘ) সৈন্যজনে দেশৰ বাবে কুণ্ঠাবোধ নকৰাকৈ প্ৰাণ এৰিলে ।

(৪) (ক) তেওঁৰ জীৱনৰ সন্ধিয়া নামি আহিল ।
(খ) তেওঁৰ বৃদ্ধ কাল উপস্থিত হ'ল ।
(গ) তেওঁৰ মৃত্যু ওচৰ চাপি আহিল ।

(৫) (ক) তেওঁৰ ভাগ্য ৰবি উদয় হ'ল । (খ) তেওঁৰ ধন ধান বাঢ়িল ।
(গ) তেওঁৰ সমৃদ্ধি বাঢ়িবলৈ ধৰিলে ।
(ঘ) তেওঁৰ ধন, জন, যশ আদি সকলো পিনে শুভ ।
(ঙ) তেওঁ বহুদিন সাধাৰণ অৱস্থাত আছিল ; কিন্তু এতিয়া অৱস্থা ভাল হ'ল ।

(১৭৬) ১) চক্ৰবৰ্তীয়ে কামটো কৰিব বুলি গাত লৈছে ।
২) তেওঁৰ কথা শুনি মোৰ চকু কপালত উঠিল ।
৩) তাৰ নিচিনা কাণকটা ল'ৰা গাওঁখনত নাই ।
৪) মানুহজনৰ হাত লৰ ।
৫) কণমণিয়ে তিনিমাহ গা-ধোৱা নাই ।
৬) লটাৰীৰ ধন পাই তেওঁৰ কপাল ফুলিল ।
৭) তেওঁৰ পদোন্নতি হোৱাত চুবুৰীয়াৰ চকু পুৰিছে ।

(১৭৭) ১) চকু পৰিল ২) চকু পুৰিলে ৩) চকু চৰহা
৪) চকুৰে চকুৰে পৰিল ৫) চকু পকাই

(১৭৮) ক) তেওঁ, তাঁত, শাল, হাল, নাওঁ, ঢোল, দিঙা, জাল, জাকৈ, বৰশী, বাটকুৰি বায়
খ) তুমি, গালি, উজুটি, শপত, ঠগ, ভেঁটি, থেকেচা, কিল, থাপৰ, মাৰ, চৰ্চৰণি খালা ।

(১৭৯) ১) ঢেকী ঠোৰাৰে বটে পাজি । ২) কৰ্ণ পথে কৰে শৰ ।
৩) খণ্ডত পেট কাটি ৪) বুকুত কামোৰা । ৫) হোৱাতকৈ নোহোৱাই ভাল ।
৬) চোতালখন বেঁকা । ৭) চোৰ গলে বুদ্ধি, ৮) তাতে নাতিনীয়েকৰ বিয়া ।
৯) উবুৰিয়াই দিয়ে,

(১৮০) (১) গা ...কেতুৰীয়ে (২) উলুৰ ....বগৰি (৩) অভ্যাসৰ ....কৰ্ণ
(৪) তুলসীৰ (৫) আদাত ....পিতিকাত (৬) ইতৰ ....ফেঁচাৰ
(৭) হস্তীৰো ....সজ্জনৰো (৮) ধান ....টুনীৰ (৯) হৰিণৰ
(১০) লাউ ..... পাতৰ (১১) কুঠাৰ .....বেজীৰ

(১৮১) ১।খ ২।জ ৩।চ ৪।ছ ৫।ঠ ৬।ঝ
৭।ক ৮।ঞ ৯।ঘ ১০।গ ১১।ঙ

(১৮২) ১। নাওঁ বুৰিলেও টিঙৰ পৰা ননমা । ২। মহন্তৰ চিন মাহনিত ।
৩। ধান পকে মানে টুনীৰ মৰণ । ৪। খঙত পেট কাটি শুকনীত ছমাহ ।
৫। ফিৰিঙতিৰ পৰা খাণ্ডৱ দাহ ।

(১৮৩) ১। আপদৰ মাত আকালৰ ভাত । ২। অধিক মাছত বগলী কণা ।

(১৮৪) ১) অধিক মাছত বগলী কণা । ২) কাকো পৰে তালো সৰে ।
৩) ধান পকে মানে টুনীৰ মৰণ । ৪) হৰিণাৰ মাংসই বৈৰী ।
৫) উদক ভেঁটা ৰখীয়া পতা ।

(১৮৫) প্ৰবচন	অৰ্থ
১) আদাক দেখি উঠিল গা কাতুৰীয়ে বোলে মোকো খা ।	১) অত্যুৎসাহী হৈ অযোগ্য জনে উচ্চস্থান বিচৰা ।
২) গছত কঁঠাল ওঠত তেল ।	২) অমূলক আশা কৰি বৈ থকা ।
৩) আহক বাৰিষা কাটক পাত, বৈ যা ভিনিহি খাই যা ভাত ।	৩) অমূলক প্ৰত্যাশা কৰা ।
৪) শুই থকা শিয়ালে হাঁহ-কুকুৰা ধৰিব নোৱাৰে ।	৪) এলেহুৱা লোকে কোনো সাফল্য অৰ্জন কৰিব নোৱাৰে ।
৫) নাই মোমাইতকৈ কণা মোমাই ভাল ।	৫) একো নথকাতকৈ কিবা অলপ থকাই ভাল ।
৬) কাকো পৰে তালো সৰে ।	৬) একে সময়তে ঘটা দুটা ঘটনা য'ত প্ৰথমটোক দ্বিতীয় ঘটনাৰ কাৰণ বুলি ভবা হয় ।
৭) চেঙক ছাঁই দি ধৰা ।	৭) দুষ্ট অসৎ লোকক কৌশলেৰে আয়ত্ব কৰা ।
৮) উৰহৰ খং ঢাৰীত ।	৮) কাৰোবাৰ ওপৰত উঠা খঙত আন কাৰোবাক ভৰ্ৎসনা কৰা বা শাস্তি দিয়া ।
৯) নাকত ধৰি চাকত ঘূৰোৱা ।	৯) কাবু কৰি লৈ ইচ্ছামতে কঠোৰ কামত ব্যস্ত কৰা বা শাস্তি দিয়া ।
১০) ৰৌ-বৰালী সৰ্ব্বকি যায়, পুঠি খলিহনা জালত ৰয় ।	১০) সোপাটিলা ন্যায়িক বা প্ৰশাসনীয় ব্যৱস্থা য'ত প্ৰধান অপৰাধী সাৰি যায় কিন্তু সাধাৰণ অপৰাধীয়ে শাস্তি পায়।

(১৮৬) ১) চ ২) ঘ ৩) ঙ ৪) ট ৫) খ ৬) গ
৭) ঝ ৮) ছ ৯) ক ১০) জ

(১৮৭) যেনে কুকুৰ তেনে টাঙোন ।

(১৮৮) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই ।

(১৮৯) ১) শুই থকা শিয়ালে হাঁহ-কুকুৰা ধৰিব নোৱাৰে । ২) গছত কঠাল ওঁঠত তেল ।
৩) আহক বাৰিষা কাটক পাত বৈ যা ভিনীহি খাই যা ভাত ।
৪) নাই মোমাইতকৈ কণা মোমাই ভাল ।
৫) ৰৌ - বৰালী সৰকি গ'ল, পুঠী-খলিহমা জালত ৰ'ল ।
৬) উৰহৰ খং ভঙা ঢাৰীত (পলোৱা) । ৭) কাকো পৰে, তালো সৰে ।
৮) আদাক দেখি উঠিল গা, কেতুৰীয়ে বোলে মোকো খা ।
৯) চেঙক ছাঁই দি (ছাইৰে) ধৰা । ১০) হাতৰ কুঠাৰ ভৰিত মাৰা ।

(১৯০) ১) মাউখে উটিলে শুৰি পৰ্‌ৱাৰো মৰণ নাই ।
২) আপোনাৰ নাক কাটি সতিনীৰ যাত্রা ভংগ ।
৩) অজ্ঞানীক জ্ঞান দি মনত পালোঁ কষ্ট, কণীবোৰ ভাঙি পেলাই বাহো কৰিলো নষ্ট ।
৪) চোৰ গলে বুদ্ধি, বৰষুণ গলে জাপি ।
৫) ঘন ঘনকৈ দিবা আলি, তেহে খাবা কোমোৰাৰ জালি ।
৬) আদাক দেখি উঠিল গা, কেতুৰিয়ে বোলে মোকো খা ।
৭) পৰৰ মূৰত খোৱা, ভটীয়া নাওত যোৱা ।
৮) ধাৰে কাটিলেও কটা, গাদিৰে কাটিলেও কটা ।

(১৯১) ১) কুঁহিয়াৰ ২) আনাৰস ৩) ডালিম ৪) নাৰিকল

(১৯২) ১। হাঁহকণী ২। জলকীয়া ৩। চেপা ৪। বলদৰ মুখা ৫। ফৰিং
৬। তাঁতশালৰ খুটা চাৰিটা ৭। মৈ, গৰু এহাল আৰু হালোৱাজন ৮। কলগছ

(১৯৩) অথন্তৰ

(১৯৪) ১। আনাৰস ২। জাপি ৩। তৰা ৪। কোমোৰা
৫। কঠাল ৬। বলদৰ মুখা ৭। ফৰিং ৮। ঔ টেঙা আৰু মাছ
৯। তৰা ১০। কেৰেলুৱা ১১। জেঠী

(১৯৫) ১। ঘৰিয়াল ২। কেৰেলুৱা ৩। মহ ৪। মানুহ
৫। কাণ ৬। দাঁত ৭। জিভা

(১৯৬) ১। (ক) ২। (জ)

(১৯৭) ১। নাৰিকল ২। আনাৰস ৩। কঠাল ৪। মধুৰিআম
৫। কমলা ৬। কলহ

(১৯৮) সঁহাৰি : মৌখিক ভাৱে ।

(১৯৯) সঁহাৰি : মৌখিক ভাৱে ।

(২০০) ১) জীৱন মাথোন এটা মধুৰ সংগীত
আমি সুৰকাৰ ;
গাইছো সুখৰ গীত আপোন প্ৰাণৰ
উছাহেৰে সুৰ হেঁপাহৰ ।

২) লুইতৰ পাৰে পাৰে বহুৰঙী ফুল,
বতাহত হালি জালি,
ঢৌৱে ঢৌৱে ঢৌ খেলি,
ৰূপৰ পোহৰ মেলি ধৰিছে বিপুল;
তাৰে সুধা পান কৰি হওঁ যে আকুল ।

৩) সংসাৰৰ বেচা-কিনা চলিব সদায় একে
মাথোঁ মোৰ দেহা হ'ব অন্তৰত লয় ;
সোঁৱৰণি নৈখনি দেশৰ মাজেদি বৈ
কবি বুলি দিছে পৰিচয় ।

(২০১) সঁহাৰি দিয়া হোৱা নাই ।

(২০২) ১ম - অকৰা, অনাড়ম্বৰ, অহোপুৰুষাৰ্থ, আত্মোৎসৰ্গ, কঞ্চুকী, ছাউনি, ছাউনী, ষোড়শ
২য় - উচ্ছৃঙ্খল, উচ্ছ্বাস, জৰিয়তে, প্ৰাসঙ্গিক, মধ্যাহ্ন, মানিকি মাধুৰি, ৰূপান্তৰ, হেঁচা, সোঁৱৰণি
৩য় - উচ্ছ্বাস, উহ্য, তুচ্ছ, প্ৰকাণ্ড, ব্যৱহাৰ, ব্যৱহাৰ্য, ৰূপান্তৰ, ৰূপান্তৰিত, ষোড়শী
৪ৰ্থ - অপৰিহাৰ্য্য, তাৎপৰ্য্য, পৰমেশ্বৰ, প্ৰভাকৰ, বৰ্ষা, ব্যৱহাৰিক, সীমান্ত, সৈনিক

Collaboration Publication

1. Gao Aru Omalo Ala (A Book of Nursery Rhymes) 10.00
   published in collaboration with SCERT, Assam,
   Eds.B.Syamala Kumari, P.N.Dutta Baruah.
   Pp.xxiv+175,1

Forthcoming Publications

1. An Intensive Course in Assamese
   P.N.Dutta Baruah, 1996(Reprint)

2. Asamia Bhasha Mukul I
   (State School Reader in Assamese I)
   P.N.Dutta Baruah

3. Pragya II
   (Advanced Course Reader in Assamese II)
   Bhamati Devi

How to obtain these books:

Copies can be obtained from the Publication Unit, Central Institute of Indian Languages, Manasagangotri, Hunsur Road, Mysore - 570 006, India by VPP/Railway/Lorry Parcel/Through Bank and By Air/Sea Mail.

CIIL PUBLICATIONS IN AND ON ASSAMESE

		Rs.
1.	Assamese Phonetic Reader P.N.Dutta Baruah. Pp.ix+142,1992	32.00
2.	Ami Sar Paiso Part I (Assamese Adult Literacy Primer I) Bhamati Devi. Pp.xiv+187,1981	3.00
3.	Ami Sar Paiso Part II (Assamese Adult Literacy Primer II) Bhamati Devi. Pp. xii+120,1983	3.00
4.	Pictorial Glossary in Assamese P.N.Dutta Baruah. Pp.x+146,1994	10.00
5.	Asamia Bhasha Mukul II (State School Reader in Assamese II) P.N. Dutta Baruah, T.K.Goswamy, Bhamati Devi and B. Mohopatra. Pp.vii+136,1994	55.00
6.	Handbook for Primary and Secondary School teachers of Assamese P.N.Dutta Baruah, 1988	10.00

Collaboration Publication

1. Gao Aru Omalo Ala (A Book of Nursery Rhymes) 10.00
   published in collaboration with SCERT, Assam,
   Eds.B.Syamala Kumari, P.N.Dutta Baruah.
   Pp.xxiv+175, [illegible]

Forthcoming Publications

1. An Intensive Course in Assamese
   P.N.Dutta Baruah, 1996(Reprint)

2. Asamia Bhasha Mukul I
   (State School Reader in Assamese I)
   P.N.Dutta Baruah

3. Pragya II
   (Advanced Course Reader in Assamese II)
   Bhamati Devi

How to obtain these books:

Copies can be obtained from the Publication Unit, Central Institute of Indian Languages, Manasagangotri, Hunsur Road, Mysore - 570 006, India by VPP/Railway/Lorry Parcel/Through Bank and By Air/Sea Mail.

অভি
জয়
পৰা
কৰ্ম
প্ৰতি
হিংসা
অপ
জ্ঞান
অপকৰ্ম
সম
উত্থান
অভ্যুত্থান
অভি
কাৰ

Price Rs. 77-00

ISBN-81-7342-032-7